MARIO KARTON FİGÜRÜNÜZ İÇERİDE!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Nisan 2015/04 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 90 • ISSN: 1307-8933

İNCELEME

BATTLEFIELD HARDLINE

Savaş alanından polis arabasına

+

OYUN MOTORLARI

Kendi oyununuzu yapmaya hazır mısınız?

İLK BAKIŞ

DAYAK KULÜBÜ

- MORTAL KOMBAT X
- TEKKEN 7
- STREET FIGHTER V

Bloodborne

YENİ NESLİN EN İYİSİ!

İNCELEMELER

TORMENTUM: DARK SORROW ■ DRAGONBALL: XENOVERSE ■ HOTLINE MIAMI 2: WRONG NUMBER
DMC: DEFINITIVE EDITION ■ CITIES: SKYLINES ■ GRAVITY GHOST ■ HAND OF FATE ■ GTA ONLINE: HEISTS
ORI AND THE BLIND FOREST ■ OLLIOLLI 2: WELCOME TO OLLIWOOD ■ KoF 2002: UNLIMITED MATCH



MARIO KARTON FİGÜRÜNÜZ İÇERİDE!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Nisan 2015/04 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 90 • ISSN: 1307-8933

OGZ ÖZEL DOSYA

OYUN MOTORLARI

OYUN YAPIM DERSLERİMİZ DEVAM EDİYOR...

İLK BAKIŞ

DAYAK KULÜBÜ

BU DOSYADAN KEMİK SESLERİ GELİYOR!

+ İNCELEMELER

- HOTLINE MIAMI 2: WRONG NUMBER
- OLLIOLLI 2: WELCOME TO OLLIWOOD
- DRAGONBALL: XENOVERSE
- DMC: DEFINITIVE EDITION
- CITIES SKYLINES
- GRAVITY GHOST
- HAND OF FAITH
- BLOODBORNE

İNCELEME

BATTLEFIELD HARDLINE

SAVAŞ DEĞİL ADLİ VAKA!

ORI AND THE BLIND FOREST

OYUNGEZ

SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL



28

İlk Bakış: Dayak Kulübü

Üç bomba dövüş oyunu, üç farklı dünya. Elbet hepsinde kavgalarımızı ayrı ayrı edeceğiz, ama önce elde ne var onu bilelim dedik.



70

ORI AND THE BLIND FOREST

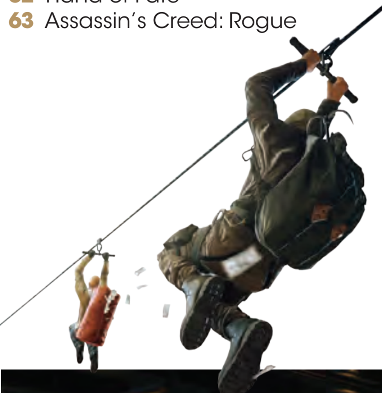
Bloodborne pis pis baksa da, müthiş görselliği ve zorluğuyla kaçırmamanız gereken bir deneyim.



50

HOTLINE MIAMI 2: WRONG NUMBER

Kafası güzel, şiddeti bol ama anlatacak derdi olan oyun geri geldi! Hem de her yönüyle daha da çılgın halde!





40

BATTLEFIELD: HARDLINE

Bir tarafta Rıza Baba, diğer tarafta CSI: Miami. Nereye çeksen uzuyor bu konsept. Multiplayer'da bir el atın bakalım!

ER'DE BU AY

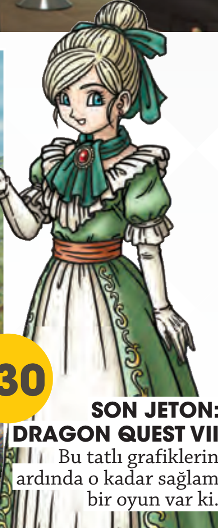
NİSAN 2015



68 **GTA ONLINE: HEISTS**
İki yıldır merakla beklenen özellik sonunda geldi. Sarp da üç okuru alıp paraların peşine düştü tabii.



34 **DOSYA: OYUN MOTORLARI**
Geçen ay kurumsal oyun firmalarından sonra sıra meraklılarına oyun motoru kılavuzu hazırlamakta.



130 **SON JETON: DRAGON QUEST VII**
Bu tatlı grafiklerin ardında o kadar sağlam bir oyun var ki.



48 **Bloodborne**
OGZ ofisine gelen basın kitini açan editörler, ellerine birer çubuk alıp oyun diskini dürtmeye başladılar. Neme lazım, ölmeye bu aşamadan başlarız belki...

HOŞ GELDİNİZ...

Siz daha ilk sayfada olabilirsiniz ama biz bir sayının daha sonuna geldik, hüzünlendik.

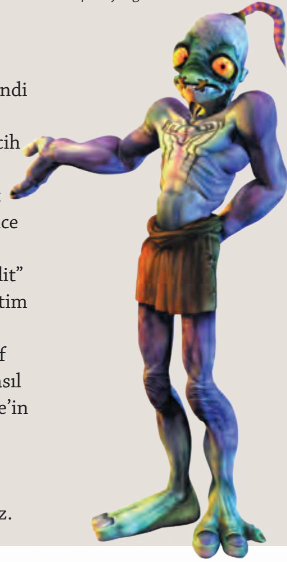
Oyun sektöründen giderek daha büyük bir gürültüyle yükselen "çok büyüdük, çok kurumsallaştık, şahaneyiz, biz var ya biz..." seslerini siz de duyuyorsunuz değil mi? Yalan değil, tabii ki büyüdü ve büyümeye devam ediyor sektör. Oyun oynayanların sayısı da oyunlardan geçimini sağlayanların sayısı da her gün artıyor. Rakamlar, bilançolar katlanarak büyüyor. Hepsi doğru, ama sorunları tartışmak yerine ego patlaması halinde kendini övüp durmak gibi bir hata yapılıyor gibi geliyor bana. Daha doğrusu, ortada öyle bir goygoy var ki sorunları tartışanların sesi pek duyulamıyor.



C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

80'lerden bu yana olgunlaşmaya çalışan oyun sektörü yaratıcılığını değil bütçelerini, demokrasisini değil hegemonyaya dönüşme arzusunu, kendi yolunu çizmek yerine Hollywood'u geçme hırsını gündemde tutmayı tercih ediyor. Bu haliyle de hâlâ küçük bir çocuğu andırıyor. Oysa rüştünü ispat etmek için bu çocuğun her şeyden önce eski "fakir" günlerini unutmaması gerekiyor. "Oyunlar sanattır, konu kilit" deyip çıkmak yerine, sanatın seri üretim değil tutku işi olduğunu hatırlamak gerekiyor mesela. Mesela ilk Prince of Persia'yla son Battlefield arasındaki asıl farkın BF'nin çok satması değil Prince'in büyüleyiciliği olduğunu kabul etmek gerekiyor.

Öyle işte... Yeni sayıya hoş geldiniz.



forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam OGZ

ÇİFT DİKİŞ ZAMANI! BA DUM TISS...



Ayın Postacısı

Ömer Akdağ

"O ne lan?!" dedim Selam OGZ'nin sonunda kendi resmimi görünce! "Sırayla gitmiyor muyduk?!" Sabahlama ekibi sürpriz yapmış bana. İyi de yapmışlar hani, sevmiştim ben buraları, ilk çift dikiş yapan yazar olarak tarihe geçiyorum. Bir de şu yığılmış mektuplardan monitörümü görehbşldryvcşn





Bi DENiYiM

Karanlık zamanlar diye adlandırılan bir zaman diliminde, başka bir dergi alıyordu. Kalbi her zaman bir şeyin yanlış gittiğini biliyordu ve bir gün bayiye gittiğinde istediği derginin kalmadığını gördü. 75 lvl druid ona dedi ki "Oyungezer var, aynı şey değil mi?" "Bi deneyeyim" dedi. Aynı şey değildi. Tamamen harikaydı ve içinde aradığı her şey vardı. Dört ay sonra dergide bir postacı gördü; Ömer Akdağ. "Bi okuyayım" dedi ve yazdıkları çok hoşuna gitti. Bir süre sonra dergide retro oyunların, anime oyunlarının ve özellikle anime köşesinin bağımlısı oldu ve o gün ant içti; Ömer abi bir daha postacı olduğunda ilk mesajını yazacaktı.

Biliyorum çok uzattım ama iyi bir giriş yapmak istedim Ömer abi, konuya giriyorum. Uzun süredir oyun oynuyorum ama artık eski zevki vermediğini düşünüyorum. Belki oyunlar kalitesizleşti, belki de benim standartlarım yükseldi, bilmiyorum. Üniversite sınavından dolayı gelen baskı da olabilir.

Aslında edecek pek lafım yok, sadece "bir arkadaşa bakıp çıkacaktım" hesabı SA diyeyim dedim ama ayıp olur, bari bir soru sorayım: *Persona* oyunlarına başlamak istiyorum ama üşeniyorum. Kaç oyunu var? Başlayacaksam hangisinden başlayayım? Bu oyunları PC'de oynama imkânım var mı? Kapatıyorum, Goyun'a selamlar.
Boran Umut Gültekin

Güzel sözlerin için çok sağol :) Umarım hem dergicek hem ben bu söylediklerini hak ediyoruzdur ve hak etmeye devam ederiz.

Eski oyunlarla bağı fazlaca olan biriyimdir ama şahsen yeni oyunların kalitesizleştiğini düşünmüyorum. Şöyle bir bakıyorum son aylarda çıkan birkaç oyuna; bir tarafta *Dra-*

Mini Persona Rehberi

Persona'yla ilgili birden fazla mail almak da ayrıca sevindirici benim adıma ^_^ Seri daha fazla ilgiyi hak ediyor. Nereden başlayayım dersen sana mutlulukla hiçbir oyunun birbiriyle ilgisi olmadığını söylerim. İstediğin sorudan başlayabilirsin yani. Eski Persona'lar iyidir hoştur ama serideki asıl devrim Persona 3. Persona 4 de aynı başarıyı devam ettirdi. PSP ya da Vita sahibiysen bu ikisinin oralardaki versiyonları gayet iyi. PS3'ün varsa PS2 klasikleri kısmından P3'ün genişletilmiş versiyonu Persona 3 FES yine çok iyi bir tercih. PC'ye çıkmadı hiçbiri ama emülatörler her zaman emrine amade tabii.



Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

gon Age: *Inquisition*, *Bayonetta 2*, *Bloodborne* gibi über oyunlar; bir tarafta *Cities: Skylines*, *Ori and the Blind Forest* gibi kendi türlerinin mükemmel örnekleri... Eskilerin yeri ayrı, yenilerin yeri ayrı.

Goyun'a selamını iletmeyeceğim. Aramız iyi değil, konuşmuyoruz. Üniversite sınavında başarılar.

PERSONA TEŞEKKÜRÜ

2012'de yaptığın *Persona 2* incelemesi vardı PSP için. O zaman ciddiye almadan gülüp geçmiştim, "Bu nasıl oyun mehh" demiştim. Ulan yıllar geçiyor aradan, sen hâlâ *Persona* incelemelerinde gönlümü şenlendirmeye devam ediyordun. Okuyorum incelemeyi sonra içimden, "Bu da konsol RYO seviyor işte naparsın" falan diyordum.

Her şey bugün **Persona 3 Portable**'ı PSP'de oynamamla başladı. Uzun süredir oyun oynarken bu kadar çakırkeyif olduğumu hatırlamıyorum. Hazır tat damağımdayken teşekkür borcumu ödeyeyim dedim. Beni bu seriye ısındırdığın için, konsol RYO'lara olan önyargımı adeta atomu parçalama gayretiyle parçaladığın için teşekkür ederim Ömer Akdağ.

Göktuğ Çakıroğlu

:)) Asıl ben teşekkür ederim Göktuğ, söylediklerimi önemsediğin için. Olay yeni şeyler denemeye açık olmakta bitiyor aslında. Oyuncular konforlu bölgelerinden ayrılmayı pek istemezler, şimdiye kadar güzel zaman geçirdikleri şeylerin daha fazlasıyla yetinirler ve bu gayet doğal aslında. Dünyada çok fazla güzel şey var ve hepsine girmeye ömür yetmez neticede. Ama yine de azar azar da olsa her türden bir şeyler denemek gerek diye düşünüyorum. Kim bilir belki o yeni denenen şey kişinin hayatında tahmininden daha özel bir yer kaplar.

Ha bu arada asıl teşekkür Atlus'a gitmeli tabii ^_^

SAVAŞ ALANI DEĞİŞTİ

Oyungezer ekibine sonsuz selamlar (ve tabii ki Goyuuuun :) Benim üç tane sorum olacak. Umarım cevap verirsiniz:

1- Ben de *Battlefield*'a hayranım ama *Hardline* daha çok pahalı bir DLC gibi. Senin yeni *Battlefield* ile ilgili fikirlerin nedir ağabey?

2- 2014'de çıkan ve kendini ondan alamadığın oyun nedir?

3- Oyun incelerken ve onu dergiye aktarırken ne gibi sorun yaşıyorsunuz?

Sorularım bu kadar. Yayınlarsanız altına

Oyuncuların bazen şapkasını önüne koyup bir düşünmesi lazım.

> PERSONA OYUNLARINA BAŞLAMAK İSTİYORUM AMA ÜŞENİYORUM. KAÇ OYUNU VAR? BAŞLAYACAKSAM HANGİSİNDEN BAŞLAYAYIM?

C4 konulmuş *Battlefield* aracı gibi havalara uçarım :))

Ata Genceller

Her yere şu Goyun'u sıkıştırmasanız olmaz değil mi? Ha?! HAAA?!!

Sana da selamlar Ata ^_^

1- *Hardline* şimdiye kadarkilerden farklı bir Battlefield olma çabasında. 3'le ve 4'le aynı temadaki ya da önceki Battlefield'lar gibi yalnızca farklı bir tarihi döneme odaklanan bir Battlefield çıkmadığı için hoşnutum şahsen. Tabii bunu ne derece iyi yapmışlardır, bir *BF4* kadar geniş çaplı ve uzun süre oynanası bir oyun mudur onları bilemem, seriye uzağım. Daha ayağı yere basan yorumlar için ilerleyen sayfalarımıza alalım seni.

2- Bak bu soru çok kolay işte ^_^ Son yıllarda beni kendine Dragon Age: Inquisition kadar bağlayan bir oyun olmadı.

3- Hmm. Zor soru. Yani bir oyun incelemesi yazmak biraz zor bir şey aslına bakarsan ama tatlı bir zorluğu var. "Bu oyunu bu oyun yapan özelliği ne", "bu oyun özelindeki en önemli değerlendirme kriterleri neler olmalıdır", "bu kriterlerde ne derece başarılı" gibi bir sürü soru ve bu sorulara cevap olma adayında çok sayıda önerme dolanıyor insanın kafasında.

Videolarda Bu Ay



Uğur'dan karşı cinsle ilişkiler konusunda enteresan atılımlar: **tinyurl.com/ogz-90-adam-olacak-cocuk**



Bilen zaten bilir ama yüzlerce kez izlenesi, süper gaz, süper stilize bir müzik-video: **tinyurl.com/ogz-90-bad-apple**



Komik anime videosu paylaşmadan bırakır mıyım sandınız: **tinyurl.com/ogz-90-azumanga**



Görme engelliler de oyun oynayabilir: **tinyurl.com/ogz-90-alter**

Onlara şekil verip karakter sayısı önceden belli bir alana akıcı bir şekilde doldurmak genel olarak bu işin en tatlı-zor kısmı diyebilirim.

Umarım havaya uçarsın! (İyi anlamda.)

OYUN YAPIMCILIĞI, MANGAKALIK, EDİTÖRLÜK...

Konbanwa Ömer abi ^-^ Dergiye baktım, bazıları saçma olduğu halde çoğu sorulara cevap veriliyormuş! Çok mutlu oldum! Her neyse önce dergiyi övmekle başlayalım. 23. sayınızdan beri hiç kaçırmadan derginizi takip ediyorum. Hatta o 23. sayı kutsal bir şeymiş gibi hep çalışma masamda duruyor (Joker'li şirin kapağı olan sayı). Böyle bir dergiyi bize sunduğunuz için çok teşekkürler. Serpil ablama sevgiler...

1- İlk olarak dergide veya dışarıdaki oyun meraklısı olan 15-19 yaş grubundaki insanların "oyun yapımcısı olmak istiyorum!" dediğini fark ettim. Sizce de bu çok düşük ihtimal olan çocuksu bir hayal değil mi? (Bunu mangaka olmak isteyen birinin de söylemesi ayrı bir ironi.) Genelde insanlara bunu dediğimde bana pesimist deyip gidiyorlar ama ben haklılık payım olduğunu düşünüyorum. Dediğim gibi mangaka olmak istiyorum. Danışabileceğim bir yer biliyor musunuz? Tavsiyeleriniz olursa çok sevinirim ^-^

2- Birkaç ay önce *Naruto* mangasına veda ettik. Sen de çok basit bittiğini düşünmüyor musun senpai? Açıkçası ben beğenmedim.

3- Hiç kendinle özleştirdiğin, "ahanda

ben!" dediğin bir anime veya oyun karakteri var mı? Ben en çok kendimi Kuroki Tomoko, *NGNL*'dan Sora ve *Devil May Cry*'dan Dante'ye benzetiyorum mesela.

4- Online oyun sevmeyen, daha çok hikâye üzerine kurgulanmış, geniş bir dünyası olan oyunları seven tek kişi ben miyim bu arada? Herkes *LoL*, *GTA*, *Dota*, *COD* oynarken ben *Final Fantasy*, *Legend of Zelda*, *Resident Evil*, *Street Fighter*, *Pokemon* falan oynuyorum. Ve işin acı tarafı etrafımdaki kimse benim sevdiğim oyunları sevmiyor, daha doğrusu bazen bilmiyor.

Umarım çok uzatmadım. Oyungezer Fighting! Ömer oppa fighting! Saranghae yo~❤
Cehennemdeki Pikachu



Aleykümkombanwa sevgili Cehennemdeki Pikachu (adını yazmamışsın ^_^). Güzel dileklerin için çok sağol. Saçma sorulara da her zaman kapımız açık, hatta bir tane de ben sorayım: Lam Pikachu'nun Cehennemde ne işi var?!

1- Oyun yapımcısı olmak saçma bir hayal değil bence. Zaten "oyun yapımcısı olmak" da biraz muğlak bir tabir. "Hideo Kojima olacam" dersen evet, kendine biraz büyük bir hedef koymuş olursun ama binlerce kişinin çalıştığı, büyük ve daha da büyüyen bir sektör bu. Kendini geliştirmiş, kalifiye, sorumluluk sahibi bir eleman her zaman, her yerde değerlidir. Ha



> HİÇ KENDİNLE ÖZLEŞTİRDİĞİN, "AHANDA BEN!" DEDİĞİN BİR ANIME VEYA OYUN KARAKTERİ VAR MI?

"Hideo Kojima olacam" diyenlere bile olumsuz yaklaşmamalı bence, o da ayrı. Neden olamasın? Kojima da MGS CD'siyle doğmadı. Bu arada mangakalık hayalinde de başarılar ama olamazsın (teheh ^_^).

Bu konuda danışılabilecek yer sormuşsun; birkaç ay önce anime bölümünde tanıtımını yaptığım ve üç sayısı çıkan Kabura manga dergisine internetten ücretsiz olarak ulaşılabiliyor. Hem oradaki serilere göz atabilir hem de künyesindeki kişilerle iletişime geçebilirsin.

2- *Naruto* mangası bence bitmesi gerektiği gibi bitti. Şikâyetim yok. Gidip ters köşe yapacağız diye *Usagi Drop* gibi saçmalamak da vardı işin ucunda. Bir tek Kakashi'nin maskesinin altında ne olduğunu merak ediyorum ama o maske de animenin 101. bölümünde inmişti zaten ^_^

3- Kendimi özdeşleştirdiğim çok karakter var aslında. Severim o işi. Genel olarak Kenshin'i, *FF8*'den Squall'ı, *Nana*'dan Yasu'yu kendine yakın hisseden ama nihayetinde *Honey and Clover*'daki Takemoto gibi olan bir adamcağızım diyebilirim ^_^

4- Buralarda bir yerde yine bahsetmiştim, insanlar ilk maruz kaldıkları oyun türüne ve kültürüne bağlı kalma eğilimindeler. Eh, saydığın oyunlar da bizim buralarda göz önünde olmadığından *Zelda* hastasına denk gelmek zor. Yani şu an tahmin ediyorum ki 10-12 yaşında yeni yeni oyun oynamaya başlayan 100 gencin 99'u *CoD*, *LoL* gibi oyunlara maruz kalıyorlar ve yıllar boyunca *Final Fantasy* ya da *Zelda* ismini duymayacaklar. Yapacak pek bir şey yok, buraların oyun kültürü de bu şekilde oturdu bir şekilde.

Kısa tutulan mektuplara karşıyım. Girişin girişebildiğiniz kadar, biz buradan makaslarız, sıkıntı yok ^_^ Bilmukabele saranghae.

OYUN GELİŞTİRMEK DE NEYMİŞ Kİ?

Selaaam -ismine şu an dergiye zar zor uzanarak baktığım- sevgili Ömer Akdağ...

Türkiye Oyun Atlası dosyasını görmek beni çok mutlu etti çünkü son zamanlarda Türk oyun sektörü ile ilgili araştırmalar yapıyordum. Ancak İstanbul Kıyamet Vakti ve *Süper*

BEN YAPTIM!

Bu ay Eray Arslan, Grim Fandango karalamasıyla; Semih Etiğ de 90. sayımıza özel "bu dağ başlangıç" isimli çalışmasıyla şenlendiriyor sayfalarımızı. Semih! Son gördüğümde Oyungezer'in Dünya'yı sarabilmesi için kaç sayı olması gerektiğini falan hesaplıyordun. Matematik biliminden Sinan Akkol esprilerine geçiş yapmışsın bakıyorum ^_^




O değil de Fate/Zero fazla iyi değil miydi?

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...











Can'ı yapan Sobee Studios ile *Kabus 22*'yi yapan Son Işık (Motion Blur) oyun stüdyosu hakkında da bilgi olsa güzel olurdu bence. Onun dışında gerçekten güzel, açıklayıcı ve bilgi verici olmuş.

Şimdi asıl soruma geliyorum. Ama sormadan önce şunları anlatmalıyım: Ben liseye bu sene adımımı attım. Hedefim başta amatör olmak üzere zamanla profesyonel olarak oyun geliştirmek. Buna yavaş yavaş temellerimi atarak başlamam gerektiğini biliyorum. Ancak hem internette hem de sosyal ortamlarda her kafadan bir ses çıkıyor. Kimisi C++ öğren onunla ilerlersin diyor. Kimisi indir Cryengine'i kurcala, bir şeyler öğrenirsin diyor(!). Oyun yapımcılarının röportajlarını ya da geçmişlerini incelediğimde de program ismi veya bir çalışma tarzı falan vermiyor. "Kendi çapımda hobi olarak yapıyordum ve ilerlettim" diyor çoğu yapımcı. Ancak ben artık delirmek üzereyim :) Yani sanki herkes biliyor da bir tek ben mi bilmiyorum? Ne yapıyor bu adamlar? Söyleyin ben de başlayayım oradan ve şu işi mantığıyla beraber ilerleteyim. Hırsım ve isteğim gerçekten çok fazla. Ayrıca "Kod yazma. Sabah akşam bilgisayar başında kalırsın. Tüm sosyal hayatın biter!" gibi caydırıcı gerçeklerden çoktan sıyrıldım. Ben sadece yapmak istiyorum. Hayatımın bu olmasını istiyorum. Ancak bana şu sıralarda mantıklı açıklama yapan ve mantığıyla öğreten kimse yok. Oyun nasıl yapılır? En basitinden bir oyun nasıl yapılır? Program nasıl yazılır? Kod nasıl yazılır? Ben her şeyi öğrenmek ve görmek istiyorum. Hemen mümkün değil bu. Farkındayım. Ama başlangıç için doğru ve mantıklı tercihin hangi kaynak veya program olduğunu öğrenmek istiyorum.
Şimdiden teşekkür ederim :)
Alp Eren Çatak

Sana da selam şu an adını Alt+Tab yaparak gördüğüm sevgili Alp. Türkiye Oyun Atlası çok dolu bir dosya konusu oldu gerçekten. Sarp'ın ellerine kollarına sağlık, çok uğraştı o sayfalar için. Sobee bildiğimiz anlamda kurumsal bir stüdyo olmadığı için, Son Işık da şu an aktif olmadığı için dosyada yoklardı. Yoksa Türk oyun dünyasında ikisinin de yeri tartışılmaz şüphesiz.

Diğer soruların gerçekten çok önemli. Bir işe nasıl doğru bir şekilde girişeceğini bilemeyen çok insan hayallerinden bir süre sonra soğuyor. Sorunun yanıtı için ise seni bu ay Eren'in hazırladığı dosya konumuza davet ediyorum. Oyun Atlası bir haritaysa bu ayki dosya konumuz bir yol tarifi diyebilirim. Tam da sorduğun sorulara yanıt arıyor.

Anket



>> @OYUNGEZER: SÖYLEYİN BAKALIM, RYO'NUZU NASIL SEVERSİNİZ? #OYUNGEZER

>> @OYUNGEZER: BİTİRDİKTEN SONRA SOUNDTRACK'İ KEYİFLE DİNLEDİĞİNİZ OYUN?

Transistor'un tüm albümü der, keyifle dinlerim. **@MertHatipoglu**

AC: Revelations. Trailer'ı izlediğiniz o an, bütün gün boyunca girdiğiniz ruh hali. **@IlaydaTamay**

The Last of Us, Bastion ve Journey **@rachtubimenoz**

>> SON OYNADIĞINIZ OYUNUN DÜNYASINDA KAPALI KALDINIZ. DURUM NE?

01 Skyrim'deyim ve Lydia yolumun üzerinde. **@Ahmet Dönmez**

02 Five Nights at Freddy's'te şu anda masanın altındayım ve dua ediyorum. **@Furkan Bilici**

03 Joel ile çarşaftan hamak yaptık Ellie'yi sallıyoruz... (The Last of Us) **@TR_Repairman**

04 Hayat bana güzel, monitörü kapatın kimse görmesin. (Leisure Suit Larry) **@Tuğrul Pekgenç**

05 Abi Bloodborne oynadım, yapmayın etmeyin :/ **@Berk Pekin**

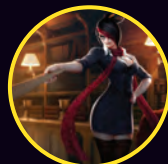
06 Max Payne 2'de prologtayım. Çıkmaya uğraşıyorum, çıkamıyorum... **@Canberk Karalar**

>> @OYUNGEZER: GÜN ORTASINDA DERGİYİ BASKIYA YOLLAMAK NASIL BİR HİS? (5 DAKİKA KALA SORUSU)

İşleri yavaşlatmaya çalışıyorum ama... iyi bir his değil, kesin bir şeyler gelecek başımıza. **@pebblesinmymind**



Kıl kişiliğime uygun olarak son sayfa matbaaya ulaşmadan elimdeki ahşap cetveli bırakmayı reddediyorum. **@sarpkurkcu**



Size öyle geliyor... Daha kapağı bitirmedim, sabaha kadar yolumuz var. **@gizemsedef**



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Bu arada biraz anime repliği gibi olacak ama "yapamazsın", "şöyle olur", "böyle olur" gibi şeyler söyleyenlere fazla kulak asma. Hayallerinin peşinden koş.

KAPAK DEVRİMİ

Merhaba Ömer abi ve bütün OGZ ahalisi, nasılsınız? (Serpil Abla hey n'abeer?)
…
Derginin jelatinini yırtarcasına açıyorum, hiç nazik olamayacağım çünkü Oyungezer bu. *Evolve*'lu kapak. Beyazlar kırmızılar. "Param olsa da alsam" diyorum kendi kendime. Azıcık daha bakıyorum... Ve sayfayı çeviriyorum...

Sonra o an geliyor. *Zelda*'lı kapak! Hatta *Majora's Mask*'li kapak! Morlar maviler kırmızılar tam bir renk cümbüşü! E bir de Link, daha ne olsun? Çeviriyorum geriye *Evolve*, çeviriyorum ileriye *Zelda*. Gönlüm *Zelda* dese de aslında biliyorum ki herkese hitap eden, ayın hit oyunu olmalı kapakta ki bizler de "Vay *Evolve*!" deyip alalım. Ama gözü okşayan o kapak tasarımı gönlümü çalıyor *Zelda*'nın...

Sadece bir kerecik bir kapak devrimi yapsanız, içtekini dışa taşısanız ne makbule geçerdi ya :D Tam soru olmadı ki bu... O zaman şöyle bir şey yapalım:

Ömer Abi, *Guardians of the Galaxy*'yi seyretmişsindir. Bende buruk bir tat bıraktı. Neyse umutlar yeni *Avengers*'a kaldı. Senin düşünceni de merak ettim ve en çok beklediğin filmleri de (mümkünse 2015) bir top 3 olaraktan rica etsem :)
Kalın sağlıcakla!
Alp Turkten

Sana da selamlar Alp. Serpil'in şarkısını dinlediğimizden beri içimizde bir burukluk var. Ne kadar çok şarkı dinlersek dinleyelim beynimizden çıkmıyor. Hiç iyi değiliz yani.

Senin de dediğin gibi kapakta popüler bir oyun olması gerekiyor genelde. Satışları gerçekten etkiliyor. *Evolve*'u hem oyun olarak hem kapak olarak sevdim, o ayrı ama daha stilize görselliğe sahip bir oyunu kapak yapmak da isteriz kesin. Yalnız şu var; hem stilize hem popüler bir oyun pek çıkmıyor son yıllarda. Şimdi 3DS'e çıkan yeniden yapım bir *Zelda*'yı ya da çok az kişinin ilgisini çeken *Transistor*'ı kapak yapmak da hakikaten pek olmaz. Yalnız stilize demişken bence iki ay önceki *Batman* kapağı çok şekildi, onu da bir not edeyim.

Ne sinemayla ne de çizgi roman dünyasıyla fazla içli dışlı biri olmasam da



***Guardians of the Galaxy*'yi severek izledim. Çok abartılı beklentilerim yoktu, belki ondandır. 2015'te çıkacak filmlerdense her şeye rağmen en çok ilgimi çeken Star Wars. İsmi yetiyor, ne yapayım... Onun dışında *Inside Out* ve *Avengers 2*'nin de adını anmadan geçmek olmaz.**

PS4 İÇİN AKSİYON

Selam OGZ ailesi,
Abi ben gelecek sene TEOG sınavına gireceğim. Bu yüzden de annemlerden PlayStation 4 ve yanında üç tane oyun isteyeceğim. Ben aksiyon oyunları seviyorum, sizin önerileriniz var mı? Şimdiden teşekkürler.
Arda Sarı

**Selamlar Arda,
Keyfini kaçırmak istemem ama yaşın düşünülünce dergide övdüğümüz o +18 oyunları öneremiyorum. Ama LittleBigPlanet 3, Lara Croft and the Temple of Osiris, bir de bu ay incelediğimiz Super Stardust'a bir bak derim.
Biz teşekkür ederiz bizi mektupsuz bırakmadığın için.**

REHBER

Merhaba OGZ,
Öncelikle bize oyun dünyasının kapılarını açtığınız ve bizi her konuda bilgilendirdiğiniz için teşekkürlerimi sunarım. Türkiye'de oyun sektöründe düşünce ve altyapı bakımından sizin gibi kaliteli bir dergi olduğunu sanmıyorum. İyi ki varsınız. Hayatı sizler sayesinde yeniden öğreniyor, yeni dersler çıkarıyorum.

Oyunu anlamak, yorumlamak, ondaki ruhu keşfetmek, karakteri özümsemek, o atmosferi yaşamak ve benliğinizde hissetmek, kısacası içini okumak için deriz ya, bundan bahsediyorum. Siz değerli aileyle çalışmak için hangi üniversiteyi tercih etmeli veya hangi koşullarda sizinle çalışabilirim bilmek isterim.

Değerli vaktinizi bana ayırdığınız için teşekkürler.
Kemal Mülayim

**Sana da merhaba Kemal,
Kendi çapımızda bir şeyler yapmaya çalışıyoruz işte (utandı!). Bizimle çalışmak istiyorsan bence bir daha düşün. Kimsenin kapısını açmadığı, ardından hoş olmayan kokular gelen bir asansör boşluğumuz var. Bilmem anlatabildim mi...**

Geyik bir yana üniversitenin bir önemi yok ama kolaya kaçıp birkaç ay önce Umut'un yazdığı şu yazıya yönlendirmek isterim seni: *tinyurl.com/ogz-90-yazar-olmak*

Bu ay bolca mektup geldi ve yer veremediklerim ya da makasla ağır girdiklerim çok oldu. Hepinize çok teşekkürler. Geçen Selam OGZ'mdeki tehdidime kulak asıp JRYO ve anime tarafından sorularla gelmeniz de pek makbule geçti bu arada. Yine görüşiciğiz...



Gelecek Ayın Postacısı

Ömer'in Selam'ı bitirdiğini görünce, Pixel sayfalarından kafasını kaldırıp şöyle bir baktı Emre, acaba sıra kimde diye düşünerek. Fakat bir gariplik vardı, Ömer elindeki posta çantasını ona uzatır gibiydi. "Yoksa?" dedi, gerisi gelmedi... Evet sevgili okur, gelecek ay Emre Sümer sizindir, sorun sorabildiğiniz kadar.

Points©

İki Oyun Modu

Klasik

Arcade

Okuyun

Geri

Eglence Baslasın

Time 0:45

Score: 420.3

Tüm Noktaları Yok Et

Time 2:05

Score: 218.6

Skorunu Paylas

Score: 109.4

Zaman 2:16

Zaman Bonusu++

Son Score

1640.8

Devam

Paylas

Basarımlar Kazan

Sıralama

Basarımlar

Çıkıs

Site: goo.gl/amwmB8

Google Play: goo.gl/QpOADL







Hayalet Gemi

Ali Sezgin
ali@oyungezer.com.tr

HEP EVİ ARAMAK

"Kendimi bildim bileli, 2-3 sene önceki hallerime her zaman gıcık olmuşumdur. Ne zaman dönüp arkama baksam kötü kararlar verdiğimi düşünür, beklentilerimi hedeflere bağladığımı fark eder ve değmeyecek insanlara yatırım yaptığımı varsayarak kızarım kendime hep. Ya da "kızardım" demeliyim. Sonunda büyüdüğümü düşünmemin nedeni de bu küçük düzeltmenin içinde saklı. Artık kendime kızamıyorum.

Yanlış anlaşılmasın, bir anda nirvanaya ermiş veya evrenin en doğru tercihlerini yapan insanına dönüşmüş değilim. Sadece hata yapmaya hakkım olduğunu fark ettim. Affedilebilir hatalar yapıyorum ben. Önüme bir hedef koyup, bir yol çizip o yoldan sapmasam da, arada tökezleyebileceğimi ve bunun çok da önemli olmayabileceğini kabullenmem biraz fazla vakit aldı. Hâlâ biraz eski hallerimi suçlar gibi konuştuğumun farkındayım, ama o kadar da kolay kurtulamıyor insan kendinden demek ki...

" DERGİNİN OKUR KİTLESİNİN BÜYÜK BİR KISMI HÂLÂ EĞİTİM DÖNEMİNİ YAŞAYAN İNSANLAR OLDUĞU İÇİN YAZIYORUM BU YAZIYI BİRAZ DA. "



Bendeki değişikliğin en önemli nedeni, okul ve üniversite gibi önü sonu belli dönemleri atlattıktan sonra, askerlik ve iş hayatı gibi 6 ay sonrasını kestiremediğim ucu açık görevlere girmek oldu. Ben askerde yapılabilecek yegâne şeyi yaptım ve hayal kurdum. Edineceğim arkadaşları, yeniden göreceğim dostları ve daha da önemlisi, buradan çıktığımda hayatımla ne yapacağımı düşledim. O zamandan bugüne geçen iki yılda hayallerinin tamamını gerçekleştiren, daha iyi kalpli ve amaçlarına sıkı sıkı bağlı bir insana dönüşüp dönüşemediğimi sorarsanız, hayır, öyle biri olamadım. Bazen yerimde saysam da arada geri geri gitsem de, hedefime, yani o aşılmaz engebeli dağa çıkan patikada yürümeye devam ediyorum.

Bu ay, ömrümce yaşadığım değişikliklerden en önemlilerinden biri gerçekleşti; yeni bir eve taşınma sürecim başladı ve bu da beraberinde kavram kargaşalarını getirdi. Değişimi kabullendikten sonra aidiyet çok anlamsız bir kavram çünkü. Düzenin kendisiyse bambaşka bir konu. Ara sıra farklılıklar olsa da, her sabah aynı yatakta uyanmak ruhsal bir denge kurabilmek açısından önemli çünkü. Rutine uygun şekilde belli insanları görmek, yarın ne olacağına dair beklentilere sahip olmak... "Ev" bunların hiçbiri değil. Üstünüzde bir çatınız, istediğiniz eşyaları koyduğunuz odalarınız da olsa, o ev arayışı bitmiyor. Çünkü değişim hiçbir zaman bir anda gelmiyor.

Derginin okur kitlesinin büyük bir kısmı hâlâ eğitim dönemini yaşayan insanlar olduğu için yazıyorum bu yazıyı biraz da. Hayatımla ve hatta hayatımızla yapmamız gereken şeyin, iyi bir iş, iyi bir eş benzeri hedefleri bulmaktan fazlası olduğuna inanıyorum. Değişen sayısız etmen ve insan arasında sizi yolunuzdan sapmaktan alıkoyacak olan o çapa, siz bir hedef belirleyene ve o yolda adım atmaya başlayana kadar elinize geçmeyecek. Yarın uyandığınızda ne olduğunuzu ve nerede olduğunuzu bilmeniz o kadar değersizleşiyor ki zamanla. Yarın hedefiniz için uyanın ve evinizi bu hedef etrafında dikmeye çalışın.

Biliyorum bu metnin çoğunuz için çok anlamı olmayacak ve aynı benim yaptığım hataları yaparak, hayatınızın çoğunu sevmediğiniz işlerle ve insanlarla harcayıp sonra da o eski halinizden nefret etme duygusunu yaşayacaksınız. Büyümek böyle bir şey çünkü... Yaşadıklarından ders çıkarıp onları anlatmaya çalışmak da büyümenin, o hep bahsettiğim ev arayışının bir parçası olsa gerek.





Kör Saatçi

Furkan Faruk Akıncı

faruk@oyungezer.com.tr

RUBAİAT - BÖLÜM 2

Ercan komiserin gece uykuları giderek kısalıyordu. Son zamanlarda huzursuz bacak sendromu yaşamaya başlamıştı. Gece uykuları sürekli bacaklarını hareket ettirme güdüsüyle bölünüyordu. Bazen kalkıp yürümeden, bacaklarını yataktan aşağı sallandırmadan tekrar uyuyamıyordu. Bazen de hareket etme isteği tüm gövdesine yayılıyor ve sabahı sabah ediyordu.

Eve geç gelmişti. Hamile karısının üzerini örtüp ona bir öpücük kondurduktan sonra internetin başına oturdu. Çok yoğun bir gün geçirmiş olmasına rağmen, gözlerinde uykudan eser yoktu. Son zamanlarda takıntı haline getirdiği dosyalardan birini açtı. Tam 66 yıldır açık olan, çözülememiş bir vaka. 1 Aralık 1948 tarihinde, Avustralya'nın Somerton sahiline vuran bir ceset ve cebinde bulunan "Taman Shud!" yazılı bir not... Cesedin cebinde neden Ömer Hayyam'ın Rubaiyat eserinin son sayfası bulunduğu, cesedin kime ait olduğu, neden ve nasıl öldüğü tespit edilememiş. Tam 66 yıldır... Ercan komiser internet üzerinden araştırmalarını derinleştirdikçe olayın sadece polis tarafından değil, birçok üniversite tarafından da inceleme altına alındığını, olayın üzerinde farklı disiplinlerden birçok akademisyenin halen çalıştığını görüyordu. Karanlık odanın içinde monitörde aydınlanan ifadesi son derece huzursuzdu.

> “TAM 66 YILDIR AÇIK OLAN, ÇÖZÜLEMEMİŞ BİR VAKA.”

Masanın altında sürekli istemsiz şekilde oynattığı bacağı yüzünden çıkan terlik sesleri, odanın içindeki saatin sesine karışıyordu. Sanki zaman giderek hızlanıyor gibiydi. Ercan komiser, etrafını bir şeylerin sardığını hissediyor ama ne olduğunu tam olarak tanımlayamıyordu. Gözlerini kısıp etrafa baktı ama bir şey göremedi. Monitörün körleştirdiği gözlerini biraz daha kıstı ve odanın kapısının hemen üzerinde belli belirsiz bir şey gördü. "Noluyo lan!" diye panikle ayağa kalkıp ışığı yakmaya çalıştı ancak odanın ışığı yanmadı. Sırtından soğuk terler boşanırken kapının üzerindeki şekle doğru yaklaşmaya başladı. Kapının üzerindeki karaltı hiçbir ses çıkarmadan kapının kirişinin öteki yanına geçti. Ercan komiser panikle adımlarını hızlandırdı ve karaltının arkasından koridora fırladı. Koridor boştu. Tavana baktı, bir şey göremedi. Hızlıca yatak odasına eşinin yanına attı kendini. Başucu lambasını yakıp komodinin üzerinde bulunan silahını eline aldı. Kendi kendine "noluyo lan" diye sayıklıyordu. Odanın içini iyice kontrol etti. Uyuyan eşine son bir kere baktıktan sonra dolaptaki feneri alıp evi gezmeye başladı. Bazı odaların ve banyonun ışıkları yanmıyordu. Hissettiği korku yüzünden sıklaşan nefesi evin sessizliğinde duyulan tek şeydi. O sırada salon tarafından bir tıkırtı duydu. Hızlıca yönünü değiştirip salona girdi. Sert hareketlerle tüm köşeleri ve tavanı kontrol etti. O sırada perdenin arkasında bir şeylerin kıpırdadığını gördü. "Noluyo lan kimsin!" diye bağırdı. "Çık lan oradan!" diye panikle bağırdı. Aniden yatak odasından karısının çığlığını duydu. "Ela!" diye bağırdı. Koşarak yatak odasına döndü. Karısını yatağın üzerinde oturmuş tavana bakarken buldu. Ela, "Yemin ederim tavanda bir şey vardı!" diye bağırıp ağlamaya başladı. Ercan eşi Ela'ya sımsıkı sarıldı ve onu sakinleştirmeye çalıştı. "Tamam, geçti, kötü bir rüya gördün" dese de, Ela, kocasının elinde sıkı sıkı tuttuğu silahı gördü. "Ben kâbus görüyorsam, senin o elindeki nedir?" diye sordu. Ercan komiser, salondan bir tıkırtı duyduğunu söyleyerek geçiştirmeye çalıştı: "Asıl sen ne gördün?"

Ela, "Ben kâbus görmedim. Üzerimde bir nefes hissettim, gözümü açtığımda tavandan üzerime bir şey sarkıyordu. Sadece kötü bir koku hatırlıyorum. Bağırdıktan sonra kayboldu" dedi. Ercan komiser "Tamam, geçti artık. Hamilesin ve bu tip şeylerin olması çok normal" demekle yetinse de salonda perdenin arkasında bir şeyler gördüğünü biliyordu. "Sen burada bekle" dedi karısına, "ben hemen geliyorum."

Ela, "Yanımdan gitme, şimdi gitme" dese de Ercan, salonu kontrol etmek için tekrar feneri ve silahını doğrulttu. Perdenin arkasına doğru son derece dikkatli ve yavaş hareketlerle ilerledi. Fakat bir şey göremedi. Ortada sadece kötü bir koku vardı. Dışarıda hava ağarmaya başlamıştı...



PORTAL

Bu ay oyunlardan çok teknolojiler, yeni isimlerden çok güncellemeler var aramızda.

ELITE'TEN KONSOL AÇILIMI

Uzayda kargo alıp vermek, *Euro Truck Simulator*'ın o efkârlı kamyon şoförlüğü deneyimini uzaya taşımak isteyenlerin adresi *Elite: Dangerous*, Xbox One'a geliyor. Ama **Frontier**'ın GDC'de konuşan CEO'su **David Braben**, Xbox One sürümünün konsollaştırılırken daha basit hale getirilmeyeceğinin altını çiziyor. Yani PC'de ne görüyorsak, Xbox One'da da onu görecekmişiz. Bir de, Xbox One'a taşınma sürecinde oyunun PC sürümü de bugün olduğu gibi gelişmeye devam edecekmiş, PC'cilerin pabucu aya atılmayacak yani, korkmayın.

Bir başka konu da, *Elite: Dangerous*'ın Microsoft'la imzaladığı münhasırlık anlaşması. Yine Braben, Twitter'dan bunu doğruladı ama önce Mac sürümünün sözünü verdi. Anlaşmanın süresi bitince, PS4 de *Elite* evreninin tadına bakacak.

Xbox, Windows ve Mac sürümlerinin aynı verilerle oluşturulan galaksilerde geçecek olması şimdilik forumlarda biraz kafa karışıklığı yaratıyor ama anlaşıldığı kadarıyla galaksilerdeki hikâye ve tarafların savaşı hepsinde aynı çizgide ilerleyecek. Tüm galaksilere verileri sağlayan veritabanı aynı olacak yani. Neyse, 2015 yılında *Elite: Dangerous* Xbox One'ı da evi kabul edecek, Braben'in deyimiyle "yeni misafirlere evlerinde gibi hissettirmek, PC oyuncularının görevi".





UZAY BİZİM MEMLEKET

Chris Roberts, *Star Citizen*'ı hazırlarken sadece proje ölçeğinde ya da Kickstarter rakamlarıyla büyük uçmuyor. Oyundan gelen taze haberler de hem güzel, hem de korkutucu ölçüde devasa. Hadi biz güzelden başlayalım.

Aynı anda altı farklı koldan oyunu geliştiren **RSI**, FPS modülünde bayağı yol kat etmiş. 2014'te ilk kez gördüğümüz ve yerçekimsiz ortamda yapılan savaşla tanıtılan FPS modülü de yakın zamanda sonlanacak. Bununla birlikte oyunun modüllerinin yarısı tamamlanmış olacak… Ama bunu Arena Commander 1.1'in PTU'ya (Persistent Universe) gelişinden sonra yapacaklar. Buradan çıkarmamız gereken şey, Persistent Universe'ün, yani oyunun belkemiğini oluşturan sistemin de bayağı bir ilerleme kaydetmiş olduğu.

Bu kadar güzel haber yeter. Şimdi gelelim istemci boyutuna. *Star Citizen*, sadece dijital olarak yayınlanacağı için belimizi bayağı bükecek gibi, çünkü tahminen 100GB civarında olacak. Oyun daha tamamlanmadığından net bir şey söylenemez ama değeri telaffuz eden de oyun operasyonları yöneticisi **Jeremy Masker**'ın ta kendisi.

İyi, Kötü ve Çirkin gibi bir üçleme oluşturarak bitirelim: Sırada *inanılmaz* olan var. Mart ayında RSI, oyuna eklenen yeni zarar görme mekaniklerini gösteren bir video yayınladı. Yok arkadaş, her türlü kaplamanın parçalanabildiği, bağlantı noktaları kalmayınca gövdeden ayrılan parçalar falan apaçık ortada. Ama bunun için gereken sistem? Bu sorunun cevabı kâbuslarımıza giriyor işte. Minimum sistem gereksinimlerinde 8GB sistem belleğini, 1GB'lık ekran kartını şart koşan oyunun önerilen ve maksimum sistem ayarları içinse çıkış gününe kadar bir şey duymak istemiyoruz mümkünse.



ROCKBAND 4

SERPiL MiKROFONUN TOZUNU ALMAYA BAŞLADI BiLE!



2013'ün Kasım ayında ofiste doğum günü partisi veriyoruz. Ben evden kapıp *Rock Band: The Beatles* setini getirmişim. Bağlamışız Xbox 360'ımıza. Sağımızda, kenarda PS4 duruyor. Daha yeni gelmiş, kurcalamışız ama tam anlamıyla değil. Pek kimsenin umurunda da değil, çünkü mikrofonun kimin önünde durduğuna bakmadan (*Serpil'de*) Nirvana'nın *Lithium* parçasını söylüyoruz (*Guitar Hero 5* takılı). Komşular rahatsız, bizim keyfimiz yerinde. Bir gitar bende, bir gitar Tuğbek'te. Web geliştiricimiz Ozan davulda döktürüyor. Uzun tavuklardan yiyor, iki sohbet ediyor, sonra bir parça daha çalıyoruz.

Biz böyle partiliyoruz işte. O nedenle bizim gibi insanlara *Rock Band 4*'ün çıkacağını söylediğinizde mutluluk nidalarının sahte olmadığından emin olabilirsiniz.

Harmonix, uzun zamandır yalanlamadığı ama netliğe de kavuşturmadığı konuyu bir açıklamayla tatlıya bağladı resmen: *Rock Band 4* geliyor. Hem de 2015'te. Hem de kendisinden önce çıkmış 2000'den fazla parçaya ve 500'den fazla sanatçıya destek verecek şekilde! Yani *Rock Band 4*, görünüşe göre bir nevi mega paket olacak. Hatta Harmonix'in niyeti her yıl yeni oyun çıkarmak değil, satılmış olan oyunu paketlerle genişletmek. Zırt pırt disk değiştirmekten bıkan biz particiler için bu iyi bir haber aslında.

Tabii akla hemen eski enstrümanlar geliyordur. Bu konu biraz çetrefilli açıkçası, çünkü Harmonix hem **Sony** hem de **Microsoft**'la bu konuyu çözümlemek için görüşüyor. Niyetleri, eski donanımların çalışmasını sağlamak. Ama daha bu işi çözemedikleri için kesin bir şey söyleyemiyorlar. Tabii yeni donanımlar, davul-gitar-mikrofon seti ufukta gözüktü bile. Ön sipariş tarihleri bile belli olmayan bu set, umuyoruz ki hayati olmaz. Çeşit anlamında ise Harmonix bildiği yoldan ilerliyor. Eklemeler yapmayı geçtik, daha önce karşımıza çıkan klavye bile yeni set için düşünülmüyor. Eski ile yeni enstrümanlar arasında işlevsellik farkı bulunmuyor bu arada. Çünkü olur da Sony ve Microsoft donanımsal bariyeri aşarsa, oyuncular arasında imkân farkı olmasını istemiyor ekip.

Ayrıca Harmonix, biz oyunculardan da katkı bekliyor. 2000'in üzerinde parça dedik ama, bunların ne kadarının *Rock Band 4* ile karşımıza çıkacağını bilmiyoruz. En azından önceki oyunlar için alınan DLC'lerin ya da disklerle aktarılan içeriklerin *Rock Band 4*'te çalışacağını belirtti firma. Gerçi anlaşmalar kısmı tam olarak sonuçlanmadığından %95'lik bir oran için garanti verebiliyorlar. Yine de katalog genişleyebilir, bunun için de siteye parça ve sanatçı adını yazdığımız bir form yerleştirmişler. Eğer bir parça çok insan tarafından istenirse, Harmonix bunu oyuna dahil edebilir, tabii gerekli anlaşmaları yaptıktan sonra (*tinyurl.com/ogz90-rockband*).

Sizden ricamız, ne olur Justin Bieber isteyip durmayın. Çükü ekip VG247'ye verdikleri röportajda "eğer çok istiyorsanız... neden olmasın" dedi. Çok istemeyin yani, lütfen. **-Sarp**

Tür: Müzik **Yapım:** Harmonix
Dağıtım: Harmonix **Platform:** PS4, Xbox One
Çıkış Tarihi: 2015'in ikinci yarısı

GDC 15

PC YENİDEN BAŞ KÖŞEYE GEÇİYOR -SARP KÜRKCÜ

Konu oyun fuarları olunca, beklentimiz hep oyun, yeni oyun, daha çok yeni oyun oluyor nedense. Bir de adını pek anmadığımız fuarlar var ki, onların derdi oyunlardan çok o oyunları yapanlar; geliştiriciler toplanıp kendi şifreli dilleriyle konuşup dağılıyorlar. Biz de bir çocuğun evrenin sırrına baktığı gibi bakıyor, salyamızı toplayıp yolumuza devam ediyoruz. GDC, bu ikisi arasında bir denge yakalamayı başaran fuarlardan. Bir tarafta oyuncuların hoşuna gidecek yenilikler çıkıyor karşımıza, diğer tarafta işin mutfağında vakit geçirmeyi sevenler doyuyor ziyadesiyle. GDC, bu sene sadece Mart ayına değil tüm yıla damgasını vurdu ama. Bunun sebebi ise oyun motorları. Ama hayır, şimdi onlara bakmayacağız, çünkü meraklıları için o dosyayı ileriki sayfalara sakladık. Bu dosyada ise sayfalarımızın büyük bir kısmını Valve'ın başımıza sardığı yeni belalara ayıracağız.



ZOTAC SN970, zarif ve küçük ama tuzlu. 1000 dolar civarındaki fiyatı biraz göz korkutuyor.

GABE NEWELL AÇIKLADI: VALVE ARTIK İYİ FİKİRLERİNİ DEĞİL, YENİ TEKNOLOJİLERİNİ OYUNA DÖNÜŞTÜRECEK.

03.03.2015 / 03.00 PM GICIK BİR TARİH

Şakanın "kaka" olduğu bir an vardır ya hani, artık cılkının çıktığını söylediğimiz o an. İşte Valve'ın GDC sunumunun tarihi tam da bu şekildeydi. 3 Mart'ta (yani 03.03'te) saat 3'te yapılan etkinlik tabii ki *Half Life 3* için değildi (ama *Half Life 3*... neyse). Bunun yerine Valve, sırtını dayadığı bir grup yeni teknoloji ve donanımla çıktı karşımıza.

STEAM CONTROLLER

Steam Machine'le duyurulan, PC kontrol sistemlerine alışkın oyuncuların gamepad'le olan soğuk savaş sürecini dindirmeye niyetli Steam Controller son haliyle göründü. İki ana dokunmatik alanı hem parmakların hareketini oyun dünyasına aktarıyor, hem de basılabilir birer tuş görevi görüyor. Sol altta bir analog kol, sağında ise dört adet tuş (X, Y, A, B) olan cihazın neden bu dörtlüyü seçtiğini anlamak çok kolay: Oyunların PC'de Xbox gamepad'lerine uygun tuş isimlerini sunuyor olması. Bunun dışında gamepad'in sırtında normal tetik (trigger) ve üst tuşlar (bumper) bulunuyor, yalnız bunlara ek iki tuş daha eşlik ediyor. Yani gamepad'in alt ve sırt kısmında toplamda altı tuş karşılıyor bizi. İlk etapta anlaması zor olsa da, yorumlar kullanımın rahat olduğu yönünde. Her yeni şeyde olduğu gibi Steam Controller'da da bir alışma süreci gerçekleşecek yalnız, onu unutmayın derim.





Elimize alıp kullanmadıkça, Steam Controller'ın ergonomisinden emin olmamız zor.

Diğer bir alışma süreci ise tuşların tümünün programlanabilir olması. Gerçi PlayStation 4 de 2.50 güncellemesinde bu imkânı sunacak (bildiğimiz kadarıyla konsollarda bir ilk). Ama Steam Controller, tuşların istediğimiz gibi programlanabilmesi ile PC'ye yakışan bir yol izleyecek. Yaşasın kişiselleştirme!

2015'in Kasım ayında piyasada olacak olan Steam Controller, şimdilik Kuzey Amerika için geçerli olan 49,95 dolarlık fiyat etiketine sahip. Çıkışına yakın zamanlarda diğer bölgeler için de (biz Avrupa gibi) fiyatlandırma bilgileri gelecek.

STEAM MACHINES

Yenilikçi olanından bilindik olana geçelim. Steam Machines modellerine dair detayları CES 2015 fuarında bir miktar görmüştük. Ama GDC'den gelenler hem daha fazla model, hem de tüm bu içeriğin Steam Store'a aktarılması.



Alienware, dört farklı donanım alternatifiyle çıkıyor karşımıza. İşlemci, bellek ve depolamada farklılıklar var. Fiyatlar 479 dolardan başlıyor.

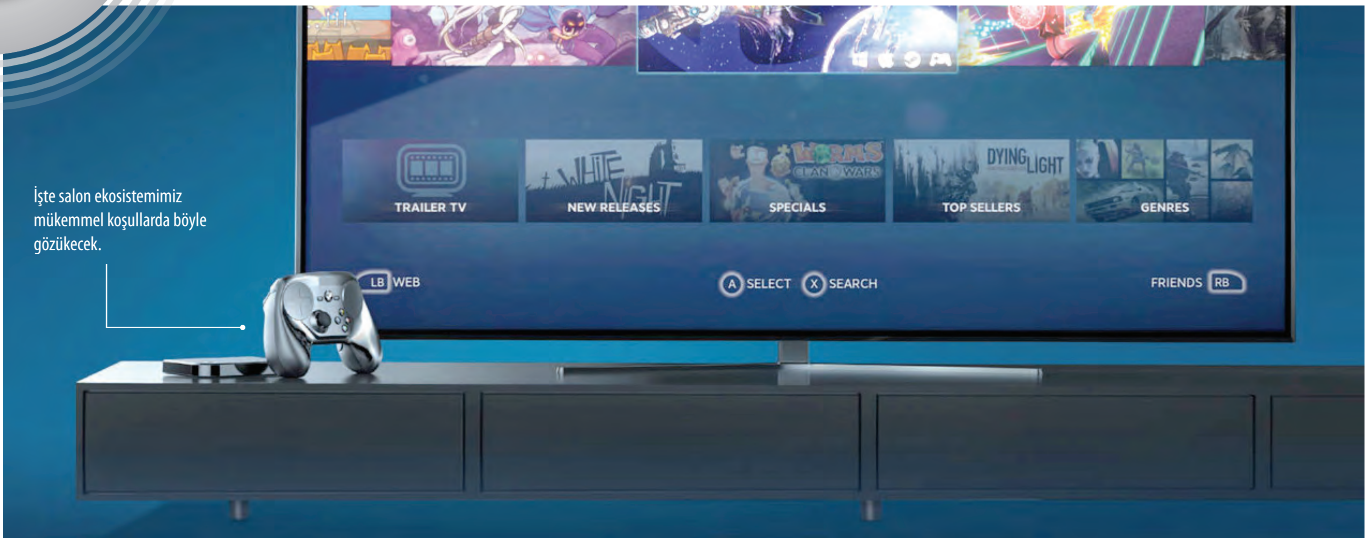
Biz bu yazıyı hazırlarken Steam tarafından onaylanmış 27 model vardı. İlgili Steam sayfasında marka listesini görebilir, ardından kendi içlerinde değişen fiyat ve modellere göz atabilirsiniz (*tinyurl.com/ogz90-machines*).

Steam Machines'in ucuz ve güçlü PC'lere sağlam bir alternatif olması düşüncesini biraz kenara atın derim. Çünkü 459 dolar, listede görünen en düşük fiyat şu anda. AMD Athlon X4 840 işlemci, AMD R7 250X 1GB DDR5 ekran kartı ve 4 GB sistem hafızasıyla çok da parlak bir ürün olduğu söylenemez. Zaten en düşük fiyat bu olsa da geliştirmeler ve farklı marka-model kombinasyonlarıyla dişinize uygun bir ürün seçebilirsiniz. Peki neden hazır bir Steam Machine almayı kendi cihazınızı toplamaya tercih etmelisiniz?

Ücretsiz bir yazılım olan SteamOS, tüm bu cihazlara kurulu geliyor. Linux temelli olan SteamOS, parçaların uyumu ve sürücü yelpazesinin Linux için çok da gelişkin olmadığı düşünülünce kişisel sistemlerde risk faktörü oluşuyor. Ama bir Steam Machine aldığınızda, ürününüzün optimize çalışacak olması garanti. Ayrıca pakete her zaman bir adet Steam Controller dahil olacak.

Çıkış tarihi aynı Steam Controller gibi Kasım 2015 olan bu ürün, biraz daha çetrefilli. Valve, bu cihazların dağıtımından sorumlu değil. Yani Steam Machines ismi altında olsa bile Alienware cihazları Türkiye'ye daha önce nasıl geliyorsa, aynı şekilde gelecek. Tabii Kasım'a kadar Valve'dan başka bir atılım olmazsa... →

SALONDA, TELEVİZYONUN YANINDA LINUX YÜKLÜ BİR BİLGİSAYAR FİKRİ HÂLÂ HERKESE ÇEKİCİ GELMİYOR. AMA VALVE KARARLI.



İşte salon ekosistemimiz mükemmel koşullarda böyle gözükecek.

→ STEAM VR / HTC Vive

Valve, Ocak 2014'te VR konusundaki birikimini Oculus'la paylaşmış, ortaklaşa geliştirme durumuna girmişti. Ama bu süreçte Oculus Facebook tarafından alınıp kimi mühendisler de işten ayrılınca belli ki Valve tekrar dizginleri eline alması gerektiğini fark etmiş. Laf arasında, Valve bahsi geçen bu anlaşmayı yaptığında ben *Half Life 3* için umudumu büyük ölçüde yitirmiştim. Çünkü nasıl ki firma ilk iki oyunda türe dair yenilikler yaptıysa, sıradan bir FPS deneyimiyle üçüncü oyunu bize sunmayacak ve bambaşka bir şekilde bizi sınayacaktı. Benim bu kumarda bahsimi yatırdığım şey VR'dı, Ocak 2014'te ise kaybettiğimi düşündüm. Ama şimdi o rulet masası tekrar dönüyor, ben de kazanma ihtimalimin heyecanıyla yanıp tutuşuyorum. İşte HTC Vive adında olsa da Valve'la birlikte geliştirilen VR gözlüğü, bu nedenle çok önemli.

Ama Vive, GDC'den önce gösterdi kendini. Göz başına 1200x1080 çözünürlükte görüntü sunan iki ekranı var Vive'ın. Ayrıca 90fps'ye kadar görüntü sunabiliyor. Görüş açısı olarak tam bir değer verilmemiş olsa da Oculus Rift'in gittiği 110 derecelik görüş açısını takip ediyor gibi. Gabe Newell'ın GDC'de belirttiği üzere HTC Vive'da mide bulantısı yaşanma oranı sıfırmış. Yani GDC'de deneyen kimse böyle bir sağlık sorunu yaşamamış. Bunun arkasında kafa tarama konusundaki hassasiyet var. Bir de sonra bahsedeceğim Lighthouse sistemi. Ama biz Vive'ın özelliklerinden devam edelim.



Gigabyte BRIX Pro, 600$ ama içindeki Intel Iris Pro 5200 ekran kartı bu fiyata zayıf kalıyor.



Yeni adaylardan NextBox, 800 dolara Nvidia GTX 750 ve 8GB belleği ile fena değil.

Ses kısmında Oculus Rift dışında dahili bir kulaklıkla gelen prototip yok. Ama Vive, favori kulaklığınızı bağlayabilmeniz için bir ses jak girişi barındırıyor. Bu konuda bir sınırlamaya gidilmiyor yani. Ayrıca aletin ön tarafında bulunan lazer sensörü ile bulunduğunuz ortam taranıyor. Önünüzde bir engel var mı yok mu, bu konuda Vive'ın söyleyecek bir sözü var.

HTC Vive, belki de 2015 içinde tüketici sürümü çıkacak olan tek VR gözlüğü. Yılın son çeyreğinde piyasada olması bekleniyor. Fiyatı ise netleşmiş değil.

LIGHTHOUSE

Aslında VR ile içli dışlı bir konu Lighthouse. Prototip aşamasında, 32 sensörü bulunan ve iki cihazla 5'e 5 metrelik bir alandaki oyuncuları tarayabilen bir istasyon aslında. Konu bir kişi olunca Vive kendi başına çok fena iş yapmıyor olsa da bir grup etkinliğinde Lighthouse elzem olacak. Ama Gabe Newell'ın deyimiyle amaçladıkları şey USB'nin evrenselliği gibi bir sistem yapabilmek, birçok farklı üretim nesneyi alıp bu sanal gerçeklik alanında tarayabilmek. Yani Lighthouse'un teknik özellikleri ve verileri herkesle paylaşılacak, HTC Vive'a özel bir sistem olmayacak. Zaten "USB'leştirmek" diye anabileceğimiz hareketin temeline uygun olan da bu. Herkes alsın, kullansın, piyasada standart haline gelsin. Aynı Steam gibi. Sonra Source 2 motoru çıksın, o da Steam'i zorunlu kılsın, Valve para kazansın... Tamam tamam, sustum. Dosya konusuna saklayayım bu başlıkları.

Lighthouse'un yanında ismi belli olmayan, Vive'la uyumlu çalışacak, Steam Controller'da bulunan dokunmatik alana sahip, PS Move gibi bir de kontrol sistemi var. Son halini merakla beklediğimiz, VR'da kontrol problemini çözmesi muhtemel bir aday kendisi.

> LIGHTHOUSE GÜZEL BİR SİSTEM OLSA DA, 5'E 5 METRE OYUN ALANI HER YERDE BULUNMUYOR.



Çalışma odasında bilgisayar iş yaparken, görüntüyü televizyonumuza Steam Link aktaracak.

STEAM LINK

Etkinlikteki en "...meh" cihazımız da Steam Link. Uzun uzadıya anlatmanın ötesinde, PS4 için PS TV ne görev görüyorsa, Steam Link de evimizdeki PC ya da diğer odadaki Steam Machine için aynı görevi görüyor diyeyim. 3 USB portu, 1 Ethernet girişi, dahili 802.11ac Wi-Fi adaptörü ve 1080p / 60Hz yayın sırtlanabilecek donanımıyla yine Kasım ayında Kızey Amerika'da 49,95 dolardan satışa sunulacak Link. Avrupa fiyatı için bekleme-deyiz (lafın gelişi).


Fuarda en hassas konuların tartışıldığı panel #1ReasonToBe idi.


Nvidia SHIELD, GRID sistemiyle birlikte verimli bir oyun aracı olabilir. Ama internetin acımasızca sunulmadığı ülkelerde.

NVIDIA SHIELD / GRID

Salonda, TV yanında her zaman boşluk vardır. *"Nvidia oturma odamız için konsol yapıyormuş!"* denince de heyecana kapılmıştık ama biraz kursağımızda mı kaldı ne... Böyle dediğime bakmayın, Nvidia Shield (evet, adı bu) kötü bir cihaz değil. Sadece, bize çok ama çok uzak.

Nvidia Shield, Shield Portable ve Shield Tablet'le aynı aileden. Dünyanın ilk 4K TV konsolu iddiasıyla karşımıza çıkan cihaz gerçekten de 4K 60Hz'de görüntü sunabiliyor. Nvidia'nın CES'te tanıttığı Tegra X1 işlemcisinden güç alan Shield, 3GB hafızaya ve 256 çekirdekli Nvidia Maxwell GPU'ya sahip. Ama Android işletim sistemi her oyuna göz kırpmıyor. İşte burada Grid sistemi giriyor işin içine. Zamanında OnLive'ın denediği ama internet hızları ya da sistem altyapısı sebebiyle başarı sağlayamadığı "game-streaming" kulvarında at koşturuyor Nvidia. Çünkü Shield, Grid sistemiyle buluttaki süper bilgisayarlarda çalıştırılan oyunu salonunuza getirme peşinde. Oyun konusunda fena bir seçkisi olmayan Grid, aynı zamanda PC'lerde de kullanılabilecek. Bunun dışında sistemin kendisi, Android platformuna çıkmış oyunları da destekliyor.

Tasarım olarak keskin hatlara ve Nvidia'nın siyah-yeşil renk tonlarına sahip olan cihaz, Shield Portable'ı andıran kontrol koluyla geliyor. Satış fiyatı 199 dolar olan bu cihazla Grid hizmeti Haziran'a kadar ücretsiz. Sonrasında işler nasıl kızışır, bilemiyoruz tabii. Ama ne yalan söyleyelim, Adil Kullanım Kotası ve internet hızlarının performansı düşünüldüğünde Türkiye'de zaten tutması pek mümkün olmayan bir donanımla karşı karşıyayız. Uluslararası pazarda başarılı olması dileğiyle, ne yapalım bizimki imkânsızlıklar işte.

NVIDIA SHIELD'LA İLİŞKİMİZ, UZUN SÜRE PLATONİK KALMAYA MAHKUM GÖRÜNÜYOR

GDC GÜNDEMİ

#1REASONTOBE – ETKİLEYİCİ BİR PANEL

GDC'nin panelleri arasından birini çekip çıkaracak olsam, herhalde #1ReasonToBe başı çekerdi. Özellikle geçen sene gerçekleşen #Gamergate olaylarından sonra önemi daha net karşımıza çıkan bu panel aslında geçen iki senedir yine GDC'nin bir parçasıydı. Kadınların, oyun sektöründe bulundukları durumu anlattıkları panelin iki vurucu kısmı vardı.

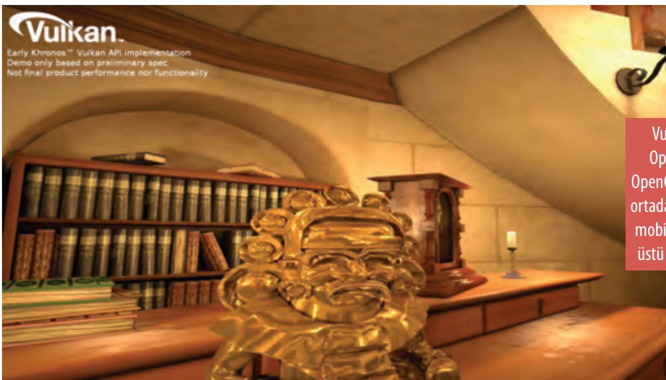
Bunlardan ilki video oyunlarında yazarlık geçmişi kuvvetli olan Amy Hennig'in, oyuncuların kadın geliştiricilere karşı tavırlarında basının etkisini tartışmasıydı. Özellikle bizlerin neyi yüceltip neyi yerdiğimizi, neyi ön plana çıkarıp neyi halı altına süpürdüğümüzü düşünmemiz gereken anlamlı şeyler söyledi Hennig. İğneyi arada kendimize de batırmayı ihmal etmemeliyiz.

Diğer güçlü kısım ise "Empty Chair" (boş sandalye) segmentiydi. Bir şekilde iç ya da dış etkenler yüzünden baskı altında olan kadınların sözlerine yer veren, onların düşüncelerini birer alıntı olarak sunan bu segment aslında konuşulandan çok daha fazla baskının sektörde dolandığını gösteriyordu. Aralarında en etkileyici olanı da bence, "Sizin başınıza gelmemiş olması, tacizin olmadığı anlamına gelmez" sözüydü. ABD senatosuna elinde kartopuyla çıkıp *"Dışarıdan aldım bunu, küresel ısınma yalan"* diyen Jim Inhofe, aslında bu çürük ve dayanaksız mantığa en uygun güncel örneklerden biri.

VULKAN – YENİ NESİL OPENGL

Geçen ay Portal'da glNext sunumunun sinyallerini vermiştik. Sunum gerçekleşti, OpenGL'in yeni adı Vulkan (Almancada "volkan" demek) oldu. Vulkan aynı AMD Mantle ve DirectX 12'nin gittiği yoldan gidiyor; geliştiricilerin GPU üzerindeki kontrolünü artırmaya ve CPU'nun multithread becerilerini geliştirmeye çalışıyor. GPU eskiden verileri tek tek alıp işlerken, Vulkan ile farklı CPU çekirdekleri ellerindeki işleri kendi zaman dilimlerinde iletebilecekler. Bu da Görev Yöneticisi'nde görmeye alıştığımız boş gezen CPU devrini kapayabilir işte.

Daha önce mobil için ek bir hizmet sunan OpenGL, Vulkan ile hem masaüstü, hem de mobilde tek bir API ile hizmet verecek. Bir de programlama dilinde SPIR-V ile rahatlık sağlama peşinde. İşte buralar iyice tekniğe giriyor, ben de uzatmıyorum fazlaca. Online'da derlediğim bir yazıya yönlendirebilirim sizi, en azından detayları merak edenleri: *tinyurl.com/ogz90-vulkan*





Vulkan ile OpenGL ve OpenCL'in ayrımı ortadan kalkıyor, mobil ve masaüstü birleşiyor.

CHRIS AVELLONE

Niye hep bir elf, bir cüce, bir de buçukluk?

Günümüzde oyunlarda en çok yaptığımız şey ne, bir düşünün. Kurşun sıkmak mı? Hayır, olur mu hiç, yakın dövüş odaklı oyunlarımız da var. Atlayıp zıplamak mı? Eh yaklaştınız. Yürümek? Depar tuşu varsa hangimiz yapıyor ki onu?

Koşmak... Koşmak en çok yaptığımız şey. Durmayı istemeden, eğitim mesajlarını geçerek, bazen ara sahnelerde bile geçme tuşunu arayarak koşmaya devam etmek. Ama oynarken tadını alabilmek için, koşmaktan çok okuma yapmanızı gerektiren oyunlar da var. Etrafı kurcalamanın kenarda köşede saklı bir sürpriz ya da eşya açıklamalarında gizli bir espriyle ödüllendirildiği, bunun da oyuncuya yettiği oyunlar. Koca bir paragraf metin gördüğünüzde geçmenin yollarını aramadığınız, seslendirilmesine ihtiyaç duymadan okumaya daldığınız oyunlar. Böyle bir oyun hatırlıyorum; karakterleri arasındaki esprili diyaloglara yüksek sesle gülmüş, destekleyici betimlemeler barındıran metinlerini okurken bana vermek istediği her duyguyu sonuna kadar yaşamıştım. Çıkışının üzerinden on yıldan uzun bir zaman geçmiş olmasına rağmen, sinematik yönden güçlü pek çok oyundan daha iyi başarmıştı hem de bunu. *Planescape: Torment*'ti o güzel oyunun adı.



Kimin elinden çıktı o oyun? *Planescape* lisansının alınmasıyla, **Interplay** bünyesinde doğdu evet. Ama oyunu esas şekillendiren, insanı diyalog penceresine mıhlayan metinlerini yazarken felsefi kaygılar gütmekten, klişelere dokundurmaktan geri kalmayan biriydi. Bir gün tüm zamanların en sağlam rol yapma oyunlarından birini yapan kişi olarak anılacaktı. Aynı zamanda başka pek çok klasiğin arkasındaki isim olacak, "eski usul" rol yapma oyunlarının son kalelerinden birinin temelini de yine o atacaktı...

ELLER GİDER MERSİN'E, AVELLONE GİDER TERSİNE

Henüz dokuz yaşındayken *Dungeons & Dragons* ile tanışan **Chris Avellone**, Game Master (GM) rolünü üstlenip üşengeç arkadaşlarının canına okumaya başladığında, bir yandan kendi içinde de bir ateş yakmıştı. Bundan kelli sürekli bir şeyler karalayarak geçirdiği öğrenim hayatının doruk noktasında mimarlık okumaya başladı. Tasarladığı binalar her ne kadar beğenilse de, profesörleri hep aynı noktaya dikkat çekecekti; defterlerinde çizgilerden çok kelimeler, eskizlerden çok cümleler vardı. Bir yerlerde yanlış bir yola sapmış olabileceğini düşünen Avellone, bölüm değiştirip İngiliz Dili okumaya başlayacaktı. Coen Kardeşler'in filmleri, Alan Moore ve Grant Morrison gibi çizgi roman dâhilerinin eserleri ileride malum oyuna 800.000 kelimelik devasa bir taslak çıkaracak canavarın beynine besin kaynağı olacaktı. Oyunların da birer GM'i olabileceğini fark etmesini sağlayan *Wasteland* ve *Bard's Tale* gibi yapımlar ise onu oyun yapımcılığı denen uçurumun kenarından şöyle bir itekleyecekti...

Oyun yapımcılığını bir kariyer seçeneği olarak görmeye başlayan Avellone, 1995 yılında, yazdığı masaüstü yol yapma oyunlarına editörlük yapan birinin ona Interplay'de mülakat ayarlamasıyla bu dünyaya adım attı. "*Planescape lisansıyla bir oyun yapacak olsan, o oyunu nasıl başlatırdın?*" sorusuna verdiği cevap şuydu: "Ölüm ekranından." Tabii ki işe alındı ve bir süre sonra kariyerinin pişmanlık duyduğu en büyük hatalarından birini yaptı; ilk *Fallout*'ta çalışmayı reddedip ilgisini başka bir oyuna yöneltti.



Bazen de Kaybedersin

Obsidian şu sıra *Pillars of Eternity*'yi sonlandırdı ancak *PoE* firmanın ilk fikri mülkü değil. *Fallout: New Vegas*'a yakın zamanda çıkan *Alpha Protocol* da Obsidian'ın ellerinde şekillenmişti. Epey emek harcanmış olmasına rağmen oyunun piyasada tutunamamış olduğu gerçeği Avellone tarafından bir bakıma oyunun çıkış tarihine bağlanıyor. Oyun, *Mass Effect 2* ve *Splinter Cell: Conviction* ile aynı dönemde yayınlanmıştı. Bir tanesi gizlenme, diğeri ise çatışma mekaniklerini gayet iyi uygulayan bu iki oyun, her iki mekaniği de bünyesinde barındıran ama aynı derece iyi uygulayamayan *Alpha Protocol*'un kendini gösterememe sebebi olmuştu. *Planescape: Torment* de sonradan değeri anlaşılan bir oyundu ancak Avellone'un söylediğine göre *AP*, hiçbir konuda ciddi ciddi ağırlığını koyamadığı için unutulmaya mahkum olmuştu.



ZAMAN ÇİZELGESİ

Çılgın bir üretkenlikle geçecek olan 20 yıl.

1995
Editörlerinden birinin ayarladığı mülakat sayesinde Avellone Interplay'de işe girer.

1997
Star Trek: Starfleet Academy'nin yapımında kısa bir süre çalıştıktan sonra ilk Fallout'un yapım ekibine katılmayı reddedip Descent to Undermountain'ı geliştirmeye başlar.

1998
Fallout 2, Avellone'un üzerinde çalıştığı ilk Fallout oyunu olur.



1999
Planescape: Torment az bir kâr getirse bile pek çok kişinin aklına tüm zamanların en iyi RYO'larından biri olarak kazınır.

2000
2002'ye kadar olan süre araya sıkışan Baldur's Gate: Dark Alliance ile birlikte Icewind Dale serisiyle geçer.

2002
Avellone üzerinde epey çalıştığı Fallout serisinin arkaplan çalışmalarını barındıran belgeleri düzenleyip Fallout Bible'ı yazar.

Sıra ikinci oyuna geldiğinde bu hatasını tekrarlamadı ve New Reno tasarımıyla epey takdir topladı. İlkinden aşağı kalmayan *Fallout 2* çıkıp beğeniyle karşılandıktan sonra, günümüz **Obsidian** CEO'su Feargus Urquhart, **BioWare**'den Infinity Engine'i lisansladıkları haberiyle gelip ellerinde hâlihazırda bulunan *Planescape* lisansını da kullanmayı önerdi. Avellone'un cevabı ise fırtınadan önceki sessizlik misali basit bir "olur" oldu.

Fallout'ta gösterdiği başarının da katkısıyla *Torment*'te baş tasarımcı koltuğuna oturan Avellone, o zamana kadar RPG oyunlarında nefretini kazanmış her klişeyi bir kenara not almakla meşguldü. *Torment*'in tasarım aşamasında bunları tek tek kırmaya odaklandı, oyunu etrafında kurduğu kendine has tasarım teması üzerinden oyunculara aktardı. O zamana kadar cılkı çıkarılmış "bir gün bir cüce, bir elf, bir de buçukluk bara gitmişler" formülünü, ırkının doğasına zıt kişilikteki Fall-from-Grace gibi karakterler ile parçaladı. Oyuna, ana karaktere isim vererek başlama kaidesini bir kenara fırlatarak bizi Nameless One ile tanıştırdı. Ölümü, oyun için bir bitiş noktası olmaktan çıkarıp başlangıç haline getirdi ve bunun üzerine bir mekanik kurdu.

Çeşitli bulmacaları çözmek için ana karakteri bilinçli olarak öldürme ve tekrar canlanma becerisinden faydalanma fikri, hiç şüphesiz ki Avellone'a çekici gelmişti. Interplay'e girerken "yaparım" dediği şeyi yapmakla kalmamış, devamını da aynı yaratıcılıkla getirmişti.


PLANESCAPE: TORMENT



Riskli İşler...

Chris Avellone'un yazdıkları yüzünden zamanında başı neredeyse belaya giriyormuş, hem de Ron Perlman ile: *"Ron Perlman oyunun sonundaki seslendirilmesi gereken kısmı yazış tarzım yüzünden beni öldürmekle tehdit etmişti. Metnin içinde hangi seslendirme sanatçısı için olursa olsun rahatsız edici birkaç replik vardı. Kayıt anında orada değildim ama ses yapımcısı, Ron Perlman'ın beni, ailemi ve sanırım köpeğimi (köpeğim olmamasına rağmen) öldürmekle tehdit edişini içeren bir MP3 kaydı getirdi. Epey korkunçtu. Hikâyeyi sonuçlandırmak gerekirse, Icewind Dale: Heart of Winter için bir kayıt seansında onunla beraberdim ama kim olduğumu bilmiyordu. Dişiymiş gibi davranan bir erkek ejderhayı canlandıracağını söyledim ve o an beni sırf eğlence olsun diye öldüreceği izlenimine kapıldım."*


KOTOR 2

SEÇİYORUM, ÖYLEYSE VARIM!

Firmanın şeceresindeki pek çok klasik gibi Avellone'un elinden çıkan *Torment* ve ardından imzasını attığı *Icewind Dale* serisi de ne yazık ki Interplay'i çöküşten kurtarabilecek konumda değildi. *Baldur's Gate III* maddi sıkıntılar yüzünden iptal edilmişti ve Avellone aynısının kendi evladı, yeni *Fallout* oyunu *Van Buren*'e de olmasını istemiyordu. Bunun için çabalarken Fallout evrenine kronolojik bir tarih çıkaran ve arka planını sağlam bir şekilde dolduran Fallout Bible'ın ilk versiyonunu yazdı. Ancak çabaları sonuç vermemiş, *Van Buren* de yıkılmakta olan Interplay'in altında kalmıştı. Nihai son gelmeden firmadan ayrılan Avellone, Feargus Urquhart ile beraber Obsidian Entertainment'ı kurarak, Black Isle çalışanlarının bir kısmına altına sığınacak bir çatı sundu.

Avellone, arkasında Obsidian ile genelde hâlihazırda belli bir tanınırlığa erişmiş serilere devam oyunları yaptı ama bunu yaparken de bir şeyleri yıkıp yeniden inşa etmekten çekinmedi. BioWare'in elinden çıkma *Knights of the Old Republic* tanınıp sevilen, grilerle adım atan bir Star Wars örneği iken, Obsidian yapımı *KotOR 2* bunu birçok adım ileriye götürüp bizi sertçe sarsmıştı. Bu da Avellone'un her zaman üzerinde durduğu bir başka şeydi; o, oyuncuların egosunu şişirip onlara yapmanın kolay olduğu siyah ve beyaz seçimler sunmak istemiyordu. Önlerine kati ve değişmez bir hedef koyup onları tek bir sonuca ulaştırmanın RPG ruhuna aykırı olduğunu düşünüyordu. Kendi karakterlerini ve kaderlerini oluşturmalarını amaçlıyordu.

Hem partilerin hem de rol yapma oyunlarının aranan adamı olan Chris Avellone asla durmadı. Sürekli üretti, oyundan oyuna koştu, kimisine tasarımcı oldu, kimisine yazar. Bazen de sadece danışmanlık görevi üstlendi. Onun tasarım felsefesini anlatan şey buydu belki de; iyi ile kötünün arasında kesin bir çizgi çekip oyunculara kendi ahlakını dayatmayı istemedi. Ya da onları bir kıyamet senaryosu içine, insanlığın son umudu olarak yerleştirmedi. Oyuncuları serbest bıraktı ve onlara kendi hikâyelerini yaşama fırsatı verdi, önemli olanın daima bu olduğunu bilerek. Ha dönüp dolaşıp koşmaya gelecek olursak; Chris Avellone'un en büyük hayallerinden biri de bir *Doctor Who* RYO'su yapmak. Anladınız siz onu. **-Onur**

OBSIDIAN entertainment

2003
3. Fallout oyunu olacak olan Van Buren iptal edilir. Bunun ardından Avellone Interplay'den ayrılır ve diğerleri ile beraber Obsidian'ı kurar.

2004
KotOR 2: Sith Lords piyasaya çıkar. Geliştirilme sürecinin aceleye getirilmesi yüzünden oyun için üretilen bazı içerikler çıkarılmak zorunda kalınır ve test aşaması tam anlamıyla bitmez.

2006
Aradan geçen iki yılın ardından Obsidian bir başka devam oyunuyla, Neverwinter Nights 2 ile geri döner. Ardından ek paketler oyunu takip eder.

2010
Obsidian ilk fikri mülkü olan Alpha Protocol'u piyasaya sürer. Oyun vasattır, hiçbir konuda ağırlığını koyamamıştır. Ancak aynı yıl çıkan Fallout: New Vegas çok beğenilir.

2012
Obisidian, Kickstarter platformu üzerinden bir sonraki fikri mülkünü duyurur ve Project Eternity o zamana kadarki en çok bağış toplayan proje unvanını elde eder.

2013
Torment: Tides of Numenera da Kickstarter'da yerini alır. Yoğun ilgi üzerine Chris Avellone "stretch goal" olarak projede yerini alır.

2014
Eski RYO kurtları Brian Fargo ve Avellone, Wasteland 2'den alınlarının akıyla çıkarlar. Sıra Mart ayının sonundaki Pillars of Eternity'dedir.



ZAMAN ÇİZELGESİ

Her zaman saygıyla andığımız birisi, acınacak birisine nasıl dönüşür?

KASIM 2012
Curiosity, mobil platformlarda yayınlandı. Herkes küplere saldırdı. Aynı zamanda Godus, Kickstarter'da kampanyaya başladı. İnsanlar kampanyayı hızla sonuca ulaştırdı.

MAYIS 2013
Son küp Bryan Henderson tarafından açıldı, Godus'a yönlendiren ödül açıklandı.

EYLÜL 2013
Godus, Steam Erken Erişim'de yerini aldı. Oyun bolca hataya, eksik mekaniklere rağmen Molyneux'nün adıyla biraz da olsa sattı.

OCAK 2014
Sessizliğin ardından Bryan, Godus ekibinden bir mail aldı. Ama devamı gelmedi, sessizlik devam etti.

ŞUBAT 2015
Topluluk bilgilendirme videosu, oyunun geliştirme ekibinin azaltıldığını gösterdi. Molyneux, The Trail adlı projeye kaymıştı.

ŞUBAT 2015
Eurogamer'ın Bryan'la, RPS'nin Molyneux ile yaptığı röportajlar olay oldu. Molyneux Bryan'dan özür diledi, basınla ilişkisini kesti.

PETER MOLYNEUX VE GODUS

PATOLOJİK BİR YALANCI ÇOBAN HİKÂYESİ Mİ? -Sarp Kürkcü

Yaşadığımız bu dünyada, insanlar kolay kolay **"tanrılık mertebesi"** kazanmazlar. Ama Scot Bryan Henderson, 26 Mayıs 2013 öğleden sonra, karşısında böyle bir teklif buldu. Bryan, garip mobil oyun *Curiosity*'nin son küpünü yok etmiş ve **Peter Molyneux**'nün videosuyla baş başa kalmıştı. "Hayatı değiştirecek olan" o ödül artık Bryan'ındı: Molyneux'nün son oyunu *Godus*'ta dijital bir tanrı olabilmek! Üstelik, her ne kadar tahtından edilebilecek de olsa, dünyanın idaresine sahip olduğu altı ay kadarlık sürede *Godus*'un gelirinden %1 pay da alacaktı.

Aradan iki yıl geçmesine rağmen, Bryan hâlâ kendisine verilen sözlerin yerine getirilmesini bekliyor. Gerçi hayır, **Eurogamer**'ın kapısını çaldığı ve uzun uzun bu konuyu konuştuğu Bryan artık beklemiyor. O *Godus*'un sonsuzlukta çürüdüğünü çoktan anlamış durumda, 21 yaşında ve tabii ki yoluna devam ediyor.

TANIDIK BİR HAYAL KIRIKLIĞI

Ama *Godus*, hep bu kadar kötü bir üne sahip değildi. Molyneux'nün stüdyosu **22Cans**, Aralık 2012'de Kickstarter'da başarılı bir kampanya yürütmüştü. 450.000 Pound isterken 526.500 Pound ile kampanyayı sonlandıran ekip, dokuz aylık bir geliştirme süreci biçmişti oyuna. Bu süreçte Steam Erken Erişim'e çıkacak, PC'de şahlanan oyun mobili de ziyaret edecekti. İşin ilginç yanı, kampanya açıldığında oyuna dair doğru düzgün bir ipucu yoktu. Ama Molyneux'nün itibarı bu projeyi ayakta tutmaya yeterdi. Nitekim öyle de oldu. Godus ilgi çekmeyi başardı. Bir süreliğine...

İşte hikâye, bundan sonra baş aşağı ilerliyor. 22Cans, Bryan'la olan iletişimi kesip onu karanlıkta bırakmıştı, Godus'un kaderi de çok farklı değildi. Eylül 2013'te Steam Erken Erişim'e gelen oyun ilerleme kaydedemedi. Zaten Kickstarter sayfasında yapılması planlanan mekanikler eksikti, Bryan'a söz verilen "*Tanrıların Tanrısı*" mekaniğinin belkemiğini oluşturan multiplayer'dan ise eser yoktu. Bugün, *Godus*'un çıkışının üstünden geçen 18 ayın sonunda hâlâ multiplayer dahil birçok özellik yok. Tabii bu süreçte Molyneux *Godus*'un iOS ve Android sürümlerine odaklanmayı seçip Erken Erişim'deki PC sürümünü olduğu gibi bırakınca, destek veren ve oyunu almış olanlar rahatsızlıklarını belirtmekten çekinmediler. Ayrıca eklemek lazım, mobil sürümlerin ücretsiz oluşu da bunda büyük bir etken.



Ama bu oyunun çözülemez bir düğüme dönüşü, Şubat 2015'i buluyor aslında. Tam tarih vermek gerekirse: **9 Şubat 2015**. 22Cans'in hazırladığı topluluk bilgilendirme videosunun yayınlanma günü. Çünkü bu video, *Godus*'un yeni geliştirme ekibini tanıtıyor bizlere: **Konrad Naszynski**. Oyunu Kickstarter'da desteklemiş olan, alfada oynadıktan sonra gördüklerini beğenmeyip Molyneux'nün peşine düşen heyecanlı bir birey kendisi. Ve Molyneux'nün sürekli "küçülme" olarak tanımladığı ekipte olduğunu bildiğimiz tek kişi. Son olarak, Kickstarter'da verilen sözlerin yerine getirilemeyeceğini ve oyunun sıkışıp kaldığına dair yorumları resmi forumda yapan kişinin de ta kendisi. Kickstarter'daki sözler sadece oyuna dair özelliklerden oluşmuyor bu arada. Fiziksel ürünler de aynı sonsuzlukta sıkışıp kalmış. Yani *Godus*, şu anda mobil dünyada ücretsiz şekilde oynanabilen ama PC tarafında Erken Erişim'de bekleyen bir hikâye. Molyneux ve 22Cans ise odaklarını *The Trail* adında başka bir mobil projeye çevirmiş durumdalar.

VERİLEN SÖZLERİN BIRAKTIĞI İZ

Karşımızdaki isim Peter Molyneux, kimileri için oyun dünyasındaki patolojik yalancı. *Black & White 2*'den beri verdiği sözlerin altında ürünler sunan bir oyun geliştiricisi. Oyun Kahramanları için düşündüğümüz ama ikinci kez Olay Mahalli'nde işlediğimiz (OGZ 79 – Project Milo) bir İngiliz. *Godus*'a başlarken kendisini kaptırıp Kickstarter'da büyük sözler veren, gerçekte yetmeyeceğini bildiği bir parayı hedef olarak koyan çocuk ruhlu bir adam. 30 yılı aşkın deneyimi var diye insanların güvendiği, ama hiçbir deneyimin böyle bir projeye başlarken yeterli olmadığını iddia eden bir aile babası. **Tim Schafer**'ın Double Fine ile iki kere Kickstarter'da dikilmesini buna örnek gösteren bir doğrucu. Son röportajlarında bile oyunun gecikmesine, yayıncı kabul etmemeye dair verdiği sözlerle çelişen, projeye dair tutkusunu yitirmeyen ve bu durumda istemese de kendiliğinden oluşan bir yalancı. Ama hepsinin ötesinde, topluluk fonlama sistemleri ve altı doldurulamayan sözlerin oyun dünyasının canını nasıl yakacağını bu kadar deneyimli seviyeden gösteren bir adam. Hem de artık pek bir itibarı kalmayan, kendisini bilemesek de verdiği tutulamayan sözler olmasa sektörün çok daha iyi bir halde olacağını bildiğimiz bir adam.



BAŞKA BİR TANRILIK MERTEBESİ

Bryan, *Godus*'ta kendisine verilen sözler tutulamamış olsa da bir şekilde tanrı mertebesine yükselmeyi başardı. **Developer Digital**'ın yayınladığı *Not a Hero*, bir şekilde Bryan'ı oyun dünyasına taşıyor. *Not a Hero*, tanrısız bir dünya. Orada buna en yakın olan şey BunnyLord. Onun kahramanları sakladığı alanında da Bryan karşımıza çıkacak. Sonuçta geliştirici ekibin söylediği, ellerinden gelenin bu kadar olduğu. Böyle bir sorumlulukları olmasa bile oyun geliştiricilerinin bir nevi "adını temizlemek" için böyle bir girişimde bulunmuşlar.

Bunun dışında Bryan, kendi başına da oyun dünyasında yer buluyor. **Owl Cave**'in bağımsız oyunu *The Charnel House Trilogy*'nin müziklerini yapıyor kendisi.



"SEKTÖRDE İTİBARIM YOK!"

Molyneux'nün çok fazla röportajı var. Çünkü bu heyecanlı adam, basınla konuşup sözler vermeyi çok seviyor. Ama **Rock, Paper, Shotgun**'ın Şubat ayında yaptığı röportaj o kadar yalın, o kadar vurucu ve o kadar delice ki. Düzenlenmemiş, ham haliyle paylaşıldı röportaj, İhsan Tatari de bir kısmını seçip haber olarak paylaştı sizlerle. Asıl röportajın linki de bulunan haberi not düşeyim (*tinyurl.com/ogz90-rps*), neler konuşulduğuna döneyim. Bizlerin de kendi aramızda kullandığımız "Patolojik Yalancı" konusuyla kafadan giriş yapan röportaj müthiş. Molynux, arada sürekli "*Beni paramparça etmek için yapıyorsun bu röportajı değil mi?*" diye sormasına rağmen kendi kendine bu işi harika beceriyor zaten. *Godus*'ta yapılan hatalar, Steam'e girişi, bile bile az para isteyip tutamayacağı sözleri vermesi gibi noktalar çok vurucu.

Bir gün, oyun dünyasını terk ettiğinde Molyneux bu sayfalarda bir kez daha yer alacaktır. O zamana kadar, basına röportaj vermeyi kesen (ama bu lafından sonra en az iki tane daha yapan) bu oyun geliştiricisine tatilden başka bir şey önermiyorum ben.



ARAL VE DÖRT PERAKENDECİYE SORUŞTURMA ŞOKU

Bu ay Türkiye oyun piyasasında ciddi sallantılar yaşandı. Bunların başında da Aral İthalat ve dört perakende satış firması hakkında açılan soruşturma var. Aral İthalat *"ana oyun dağıtıcıları ile de anlaşmalı / uyumlu eylem içinde olduğu"* iddiasıyla ve Vatan, Bimeks, D&R ve Teknosa'yla birlikte *"nihai satış noktalarında yeniden satış fiyatının belirlendiği"* gerekçesiyle ön incelemeye girdi. Sonuçta, Rekabet Kurumu yeterli bulguya ulaşarak beş firma hakkında soruşturma açmaya karar verdi.

Aral İthalat'ın ilk suçlandığı konu, yurtdışında oyunların ana dağıtımcısı olan (2K, SEGA, Ubisoft, EA gibi) firmalarla anlaşma içine girip "daha iyi bir teklif durumunda bile" fiyatı düşürmek yerine yüksek rakamlarla devam etmesi. Bir ihalede, daha iyi teklif veren firmayı değil teklifin kimden geldiğini gözeterek tercih yapmak gibi bir durum bu da.

Diğer suçlamada ise "son ürün satış noktalarındaki fiyatlarda ağız birliği yapılmasından" bahsediliyor. Rekabeti baltalayacak şekilde insanlarla bir anlaşma yapmanın (kanunda bu yatay ve dikey anlaşmalar olarak tanımlanıyor) suç sayıldığı düşünülürse, bahsi geçen beş firmanın da zan altında kaldığı durum bu. Tabii şunu da belirtmek lazım: Anlaşma içine girdiği düşünülen kurumlar bu soruşturmanın içinde yer alıyorlar. Ama Steam ya da Playstore, herhangi bir şekilde soruşturmanın parçası değil. Yani perakendecilerden farklı olarak dijital oyun dağıtıcılarının Aral İthalat ile masaya oturup bir fiyat düzenlemesine girdiğine dair bir çıkarım, Rekabet Kurumu'nun açıklamasından çıkmıyor.

Rekabet Kurumu, soruşturmanın dayanağı olarak 4054 sayılı Kanun'un 4. maddesini gösteriyor. Bu soruşturmanın sonucu da merakla bekleniyor.



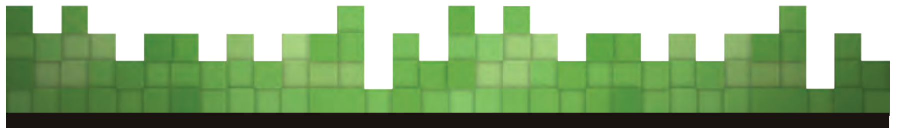
MINECRAFT YASAKLANIYOR...

Hükümetin Oyunlarla İmtihanı programının 43. bölümüne hoş geldiniz. Bu bölümde *Minecraft*'ı ve içeriğindeki şiddet öğelerini konuşacağız. Gerçekten.

Aile ve Sosyal Politikalar Bakanı **Ayşegül İslam**'a *"Minecraft'ta gelişebilmek için eşini öldürmesi gereken oyuncu"* ekseninde sorulan bir soruyla başlayan süreç, bakanın konuyu incelemek için bir heyet kurmasıyla gelişti ve heyetin raporu ile sabit bir noktaya geldi. Rapora göre *Minecraft* şiddet içeriyor, her ne kadar yaratıcı özellikleriyle artı değerleri olsa da yasaklanmalı. Hatta bunun için ivedilikle yasal süreç başlatılmalı.

HaberTürk'ün alıntılar yaptığı raporda yaratıkların öldürülmesinin oyunun temelinde bulunduğu, bu nedenle şiddete dayalı bir oyun olduğu, hayvanlara eziyeti normalleştirdiği, oynayan çocukların yaş ve gelişim özellikleri düşünülünce sanal ve gerçek dünyayı ayıramadıkları, diğer oyuncularla oynamanın gerçek dünyadan soyutlanmaya sebep olacağı ve çocukların tanımadığı kişiler tarafından istismar edilme ihtimali olduğu belirtiliyor.

Tabii Microsoft bünyesindeki **Mojang**'dan açıklama gecikmedi. Firmanın sözcüsü *"Menüde Creative Mode ve Passive seçenekleri var, ikisinde de yaratıklar oyundan yok oluyor, kimse kimseyi öldürmüyor"* diye gayet basit bir açıklamayla raporun belkemiğini paramparça etmeyi başardı. 6+ yaş için sunulan, çocuğun 7 yaşından itibaren sanalla gerçeği ayırabildiği bir dünyanın, çocuk yetiştirmeyi ya da ona ilgi/alaka göstermeyi yük sayan ebeveynlerine ait ülkesinde *Minecraft*'ı yasaklayarak dünyada bir ilki gerçekleştireceğiz. Evet, başka ülkelerde ders niyetine oynatılan oyun ilk kez Türkiye'de yasaklanacak, eğer bu süreç devam ederse.



HÜKÜMETTEN OYUN ATILIMI

Türkiye'den İnciler sayfamızın son haberi, Kalkınma Bakanlığı'nın 2014-2018 yılları için hazırladığı bir raporun taslağıyla alakalı. Şu anda ihracat değeri 300 milyon dolar civarında olan Türkiye oyun sektörünün gelişimine odaklanan rapor, küresel sektörden 2 milyar dolarlık pay alma peşinde. Bu konuda hem teşviklerin, hem de çeşitli oyun projelerinin bulunduğu rapor daha tamamlanmadı ama yine **HaberTürk** bir şekilde "ele geçirip" bu rapordan bahsetmeyi başardı. Türkiye'nin kültürel birikiminin oyunlaştırılacağı projelere odaklanan, FATİH projesiyle ortaklaşa çalışıp oynayarak eğitmeyi öneren rapor, konsol ve PC'den çok mobil sektöre odaklanıyor. Ama sızan bilgiler dahilinde ne FATİH projesinin hedeflenenin %6'sını geçemeyen altyapı sorunlarına alternatif, ne de oyun sektöründeki vasıflı eleman eksiğine bir çözüm önerisine rastlanıyor.



GİRAY ÖZİL
gozil@blizzard.com
twitter.com/girayozil

KARŞIDAN KARŞIYA GEÇEN TAVUKLAR

Sevgili günlük,

Uçakta ne yapsam diye bakınıyorum, GDC'de (Game Developers Conference - Oyun Yapımcıları Konferansı) kesin lafı geçer diye App Store'daki bir numaralı oyuna bakmak iyi fikir gibi geliyor. Adı *Crossy Road*. İndirdim. Tavuğu akşam vakti E-5 trafiğinde karşıdan karşıya geçirmece. Fakat yani otuz dört yıl önce geçirilmişi var, *Frogger* malum. Ne gerek vardı? Pardon kurbağaydı o. Tavuğu her zıplatışımda "bu mu yani?" diye geçiriyorum içimden.

Her sene bu zamanlar olduğu gibi San Francisco yollarındayım. Uçak oyun yapımcısı dolu, çoktan yer bezi olmayı hak etmiş tişörtlerden ve PSP'lerden belli. Başka kim kaldı ki PSP kullanan bu devirde? Yani düşsek taş ve sopalarla oyun yapılan zamanlara dönecek sektör.

2007'den beri hemen hemen her sene geliyorum bu konferansa. Kendimi hiç bu kadar olayın dışında hissetmemiştim. Herkesin kafasında gerçekliği sanal ancak eğreti görünüşü gerçek olan VR aygıtları. Bir yanda tavuk zıplatmalı oyunlar yeri göğü inletmekte. "AAA" oyun şirketlerini ara ki bulasın. Çoğu teşrif etmemiş bile. Ben de işte *World of Warcraft* diye bir oyuna estetik ameliyat yaparak hayatımı kazanıyorum. "Çok yanlış gelmişsin abi"nin İngilizcesi nedir?

EA'den tanıdığım birkaç eski arkadaşımla buluşma planları yapıyoruz. GDC'nin en iyi taraflarından biri bu, eski arkadaşlarla Facebook'tan agucuklu bebek resmi beğenmek ötesindeki tek iletişim şansı oluyor. Şu an hemen hepsi casual denen sektörde, yine tavuklardan konuşuyoruz yani. Aman diyeyim küçümsediğim sanılmasın, tam aksine zamanın gerisinde kaldığım için hayıflanıyorum kendi kendime. Çaktırmadan milyonlarca dolarlar kazananlar da var içlerinde tabii.

Onlardan duyuyorum ki şu yukarıda bahsettiğim *Crossy Road*'un yapımcılarının bir konuşması varmış. Belki benim kaçırdığım bir şey vardır diye gitmeye karar veriyorum, zira oyunun bu derece popüler olmasının en ufak açıklamasını bulamıyorum.

İki kişi podyuma çıkıyor, biri 25 yaşında olduğunu iddia ediyor ama askerliği bedelli yapmak için yaşını büyük göstertmiş olmalı, zira taş çatlasa 17 gösteriyor. Diğeri de Avustralya kırsallarında bir koyun çiftliğinde yaşıyormuş. Nasıl olduysa birbirlerini bulmuşlar, altı haftada bu oyunu yapmışlar. Ve ilk üç ayda ne kadar para kazanmışlar, tahmin edin? On milyon dolar.

Karmaşık duygular içerisindeyim. İlk tepkim biraz negatif, insanlığın kolektif olarak on milyon doları harcayabileceği bunca önemli şey varken tavuğu karşıdan karşıya geçirmek için harcaması ne kadar üzücü diyorum örneğin. Veya çok daha karmaşık ve kayda değer işleri başarıp o paranın yüzde birini göremeyenlerin olması...

Ancak sonra tek tek, ölesiye basit görünen bu oyunun altındaki her fikri, her kararı anlatmaya başlıyorlar. Her seçimin altında senelerin tecrübesi, her pikselin altında bilinçli hesaplamalar var. Hiçbirini fark etmedim oynarken, zaten oyunu özel kılan fark ettirmemesi sanırım.

Fikrim bir anda değişiyor. Söylediklerimi geri alıyorum, "hak etmişler" diyorum. Evet, başka hak edenler de var ama dünyanın adil olmadığını kabullenmem için yeni örneğe ihtiyacım yoktu zaten.

Gittikçe daha belirginleşen diğer gerçek de içinde olduğumu sandığım sektörün ne kadar dışında kaldığım. Acaba diyorum içimden; ilk kez "ben oyun yapmak istiyorum" dediğimde annemin "vatana millete hayırlı bir iş yapsan oğlum" tavsiyesini hayata geçirmenin vakti mi geldi? Ya da en azından kafayı kumdan çıkarıp şöyle bir etrafa bakmanın?

Yani, acaba büyük kararlar vermenin zamanı mı?

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!

Arkham Knight iki hafta daha ertelendi, içimiz bayılıyor artık ertelenmeden.

MAD MAX

Bir taraftan film, bir taraftan oyun derken *Mad Max* evreni resmen ikinci baharını yaşıyor. **George Miller**'ın eseri olan üçleme 80'lere damgasını vurmuş ve unutulmaz anti kahramanlardan birini hayatımıza sokmuştu. Ama bir şeyi açıklığa kavuşturalım: **Avalanche**'ın yaptığı oyun ve *Mad Max: Fury Road* filmleri birbirilerinden bağımsız. Ama George Miller, yarattığı dünyayı başıboş bırakmıyor. *Mad Max*, Miller'ın dokunuşlarından da nasibini alıyor oyun anlamında.

Max, içinde yokluğun ve acımasızlığın kol gezdiği bu oyunda yalnız değil. Ona eşlik eden Avustralya çoban köpeği bir dostu var. Kimi zaman başka objeleri, kimi zamansa Mad Max dünyasındaki en kıymetli şeyi; suyu bulan bir dost bu. En azından oyunun yönetmeni **Frank Rooke** böyle söylüyor. Tabii **Chumbucket**, yani arabalara kutsal birer varlık gibi tapan tamirci de Max'in oyundaki kader yoldaşlarından. İkisi arasındaki ilişki iki tarafın da yararına işliyor. Chum gelmiş geçmiş en üstün araba olan Magnum Opus'u yapmak, Max ise bu kısır ve ölü topraklardan uzaklaşmak peşinde. Tabii Chum, Max'in GPS namına sahip olabileceği ve oyuna diyaloglarla derinlik katabilecek yegâne canlı. O nedenle ilişkileri "o kadar da" yüzeysel değil.

Neyse, *Mad Max*'in hassas kısımları şimdilik bu kadar yeter. Ne de olsa bu ölü dünyada duygulara çok fazla yer yok. *Mad Max*, delice davranan çetelerin ve kendi çöplüklerini yönetmeye meraklı sözde kralların dünyasını bize olabildiğince canlı göstermeye niyetli. Zaten önünüze gelenin size vahşice saldıracağı daha iyi bir düzen bulunamaz. O nedenle üstü çıplak, kafası kazınmış, vücudu mutasyonlar içinde üstünüze koşan her ucubeyi dünyadan silmek dışında büyük hedeflere ihtiyacınız olmayacak *Mad Max*'te.

Bu ölü topraklarda Gasland'in lideri **Scrotus Scabrous**'un hükümdarlığını simgeleyen kuleler var ve bunlar insanlara eziyetin vücut bulmuş hali gibiler. İşte tam böyle kulelerin yakınlarında Max ve Chum'ın Magnum Opus'ta bulundurduğu zıpkın (harpoon) silahı işin içine giriyor. Chum hedef alırken zaman yavaşlıyor, kulenin desteği yıkılırken Max hız kesmeden yola devam ediyor. Tabii ne ölü topraklar hep bu kadar sakin, ne de direksiyonun başı bu kadar tasasız olacak. Max, sadece arabasına yakınken rahat edebilen bir adam. O nedenle keskin nişancı tüfeği de aracının bir parçası, savaşlar da. Peşine takılan araçlardan atlayan yağmacılar, diğer araçların parçaları (özellikle yakıt depoları) hep önemli birer taktik öğesi. Zaten Scrotus'un adamları War Boys, Max'in hep bir şekilde ensesinde.

Haritanın ne kadar büyük olduğunu şimdilik bilmiyoruz, ama sınırları keskin olmayan bir dünya burası. İsterseniz dev kum fırtınaları ve yıldırımlarla dolu keşfedilmemiş topraklara açılabilirsiniz. Ama yemek ve suyun olmadığı bu bölgede çok değerli ekipmanları ararken rüzgarın bedeninizi tekrar sınıra taşıma ihtimali de var.

Mad Max, güzel sözcüklerin çok da yeri olmayan bir oyun. Onun yerine buram buram pragmatizm kokusu var etrafta. Anladığımız kadarıyla Avalanche, serinin ağırlığına ve gücüne yakışır şekilde, çok sağlam bir aksiyon oyunu olarak kurguluyor. Biz de onlara ayak uydurup ciddi duruşumuzu hiç bozmadan Magnum Opus'un motor sesini duymayı bekliyoruz. **-Sarp**

Tür: Aksiyon **Yapımcı:** Avalanche Studios **Yayıncı:** Warner Bros. Interactive
Platform: Xbox One, PS4, PC **Çıkış Tarihi:** 4 Eylül 2015 **İstemetre:**









JUST CAUSE 3

Biz Rico'nun son macerasını bekleyeduralım, özellikle grappling hook'a ve dünyadaki diğer nesnelere dair yeni bilgiler geldi. *Just Cause 3*'te, bildiğiniz üzere üç farklı nesneyi bağlayabiliyoruz. Daha önce tek bir şerit çekebilirken bu yenilik dünyayı tam bir oyun alanına çeviriyor. Hele o oyun alanında bulunan neredeyse her şey hareket edebilir olunca... Evet, eskiden sabit kalan bazı dekorlar (saman balyaları ya da sandıklar gibi) artık hareket halinde. Üstelik, tek bir tuşla birbirine bağlı iki nesneyi yaklaştırabiliyorsunuz. Bu da yine müthiş sandbox elementleri sunuyor. Ayrıca *Just Cause 3*'te hareket etmeyen, hüzünlü ve sabit binalar da artık patlayabiliyor. Doğru zararı verirseniz her şey havaya uçabilecekmiş. Ama "tam olarak ne zaman" patlayacaklarını bilemeyecekmişiz. Sağlık çubuğu tükendikten sonra iş şansa kalacak biraz. Kaosu tetikleyen bir oyun için süper bir özellik. Zaten Rico eskiden iki silah alırken, artık sırtına iki, yanına da bir olmak üzere üç silahla cehennemi yaşatacak yuvası Medici'ye. Son olarak da wingsuit mekaniğinden bahsedelim. Oyuna eklenen wingsuit, bize bayağı uçma becerisi veriyor gibi. Gerektiğinde yükselme şansı da var. Ama dikkat! Paraşütle yapılan yumuşak inişlerin aksine wingsuit ile hızlanıp bir duvara toslarsanız Rico'nun suratından geriye pek bir şey kalmıyor. Yine de havada istediğiniz zaman paraşüt ve wingsuit arasında geçiş şansı bulunuyor.

Tür: Aksiyon / Macera **Yapımcı:** Avalanche Studios **Yayıncı:** Square Enix
Platform: PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 2015 Sonu **İstemetre:**



BATMAN *ARKHAM KNIGHT*

Bu zamana kadar kara şövalyenin sadece yeni Batmobile'inden ve dövüş mekaniklerinden bahsettik. Ama iş yeni oyuncaklara geldiğinde Rocksteady genelde ketum davranmayı seçmişti. Neyse ki *Batman: Arkham Knight*'ın güncellemelerinde biraz da bu konuda bilgiler aldık. Bilgilerin başında da önceki oyunlarda yolculukta kullandığımız grappling hook ve süzülme (gliding) geliyor. Bir kere artık neredeyse tüm ekipmanları süzülürken kullanabiliyormuşuz. Batarang'i atmak istediğimizde hafif bir yavaş çekimle hedefleyebiliyor ve saldırıyoruz. Ayrıca süzülme esnasında uygun tuşa basarak yüksekliğimizi ve hızımızı arttırmak elimizde. Yani bir yerden bir yere giderken artık eskisi kadar savunmasız değiliz. Bunun yanında süzülmenin kendisi de gelişmiş durumda, yani daha uzun süre havada kalabiliyoruz. Batmobile dururken neden böyle yolculuk yapacağım demeyin, Gotham artık eskisinden daha büyük, aracın giremeyeceği yerlerde yine eski dostunuz olan özellikler yanınızda olacak. İki haftalık bir de gecikmesi var oyunun ama, olsun yahu.

Tür: Aksiyon / Macera **Yapımcı:** Rocksteady **Yayıncı:** Warner Bros. Int. Entertainment
Platform: PS4, Xbox One, PC **Çıkış Tarihi:** 23 Haziran 2015 **İstemetre:**

DAYAK KULÜBÜ

BİR TÜRÜN YENİDEN UYANIŞI

-VOLKAN TURAN





duket nasıl atılıyor?", "Fataliti yapma, sakın!", "Eddy'yi almak yok bak!", "Şeytan lori seçebiliyor muyuz?" günlerinden artık *Street Fighter* TV reklamı yapılan günlere geldik ülkemizde. Daha MOBA türü yokken, **de_dust** haritasına pusuya yatanlar türememişken, **L1+Kare** tuşu ile aşırtma goller atılmıyorken bu ülkenin oyuncuları dövüş oyunlarında kol eskitiyordu. Artık manzara hem o kadar boş değil, hem de o kol sallayanlar orta yaş bunalımına çoktan girdi, ama dövüş oyunları aşkı hiç ölmedi. Sağ olsunlar, bu kulvarın standartlarını belirleyen yapımcılar da üretmekten vazgeçmiyorlar. Bir süredir üzerine ölü toprağı serpilmiş dövüş oyunları ve onlara bağlı topluluklar tekrar yeşermek için gün sayıyor. Önce *Mortal Kombat X*, ardından *Tekken 7*, sonra da *Street Fighter V* derken gömülü arcade stick'ler tekrar diz üstündeki yerini alacak, odalar taktuk sesleri ile inleyecek... Ama öncesinde gelin hangi oyun nasıl geri dönecek, ne vaat ediyorlar, şöyle bir bakalım.

Yapım: Capcom **Dağıtım:** Capcom / Sony
Platform: PS4, PC
Çıkış Tarihi: 2016 ilkbaharı

TEKKEN 7

KING HAFİF HAFİF YAKLAŞIYOR BURALARA

Türkiye'de en çok *Street Fighter* popüler olsa da en çok oynanan dövüş oyunu *Tekken* serisidir diyebilirim. Elbette bunda *Tekken*'in yeni başlayanlara hemen kucak açması ve usta olmak için emek istemesi yatıyor, *SF* oyunları genelde yeni başlayanlara saç baş yoldurduğu için ancak popüler kültürün gücü ile yolunu bulabilmekte. *Tekken 7* de önceki oyunlarının izinden gidiyor şüphesiz. Zaten *Tekken 3*'ten bu güne şöyle bir bakarsanız **Katsuhiro Harada**'nın ve ekibinin çok riske girmeden yeni oyunlara gittiğini, değişikliklerin genelde detaylarda olduğunu görebilirsiniz. Bu bir noktada eleştirilebilir olsa da kullanıcı düzeyinde alışkanlığın devam ettirilmesi adına hoş şeyler.

Tekken 7'de sizlere hikâye anlamında bolca detaylar vermek isterdim ama onun yerine yine Mishima savaşları devam edecek desem yeterlidir. Harada, konu açısından öncekilere göre daha karanlık dese de, Tekken'in en karanlık hali bile benim pek ilgimi çekemiyor, *Tekken 7*'yi de bu ölçüde göreceğiz. Ha, tabii ki daha önceki oyunlarda cevabı verilmeyen bazı soruların cevapları da bu oyunda karşımıza çıkacakmış (Örneğin Kazuya'nın annesi Kazumi gibi). Azılı hayranlarına duyurulur.

ÇIKTI AMA BU?!

Aslına bakarsanız *Tekken 7* şu anda Japonya, Kore ve birkaç Asya ülkesinde daha arcade makineler üzerinden oynanıyor. Ama sadece limitli bir versiyonu sunuldu arcade makinelerinde. Yine de bu versiyon üzerinden konuşursak *Tekken 7* dövüş oyunlarına ilk kez istediğiniz tarafta dövüşmenize izin veriyor, yani ikinci oyuncu (2P) sağda oynamak zorunda değil, sol tarafta da oyuna başlayabilir. İki oyuncunun ekran görüntüsünü karşınıza alıp baktığınızda da iki oyuncu da arenanın farklı taraflarını gördüğünü fark edeceksiniz aynı tarafta oynasa bile. Gayet şık bir hareket bence.

Oyuna dair birkaç yeni mekanik söylersek, birisi **Rage Arts**. Enerjiniz belli bir seviye altına inince aktifleşen bu özellik, *Street Fighter* serilerindeki gibi bir animasyon eşliğinde ortaya çıkıyor ve bir hayli de enerji alıyor. Yani rakibi enerjisi dibe gelse de asla küçümsememelisiniz. Bir diğer mekanik de **Power Crush**. Yapılan özel hareketin animasyonu devam ederken hasar alabilirsiniz ama harekete devam edebilirsiniz. Benim sevindiğim haberse Bound sistemi kombolardan kalkıyor *T7* ile. Bunun yanına duvar hasarları düzeltilmiş olup hızlı ayağa kalkma seçeneği de eklenince ve bir komboda zeminin bir kez kırılması ile *Tekken 6* ve *Tekken Tag Tournament 2*'den daha dengeli bir oynanış sistemi sanki ortaya çıkmış *T7*'de. Duvara serçe parmağınız değdi diye enerjinizin yarısını basit bir kombo ile yitirmek şüphesiz çok mantıklı değil(di).

Son model Unreal Engine 4 ile geliştirilen *T7*, şu anda en güzel gözüken dövüş oyunu diyebiliriz. Harada her ne kadar "bu gördüklerini son hali değil" dese de, gözüken bile bize yetiyor. Görsel gelişimin üzerine oynanışı koyduktan sonra şüphesiz geriye yeni karakterler kalıyor. Karakterlerin üzerinde tek tek durmaktansa Shaheen'den bahsetmek istiyorum ben: Kendisi Suudi Arabistan'dan. Hikâyedeki yeri tam belli olmasa da sahip olduğu hareket hem kapma, hem de hızlı kombo yapmada oldukça etkili gözüküyor. Şimdiden pek çok oyuncunun favorisi oldu. Tabii ki oyun çıkınca asıl patlamayı S.Arabistan'da yapacaktır. Bilmeyenler için söyleyelim, *Tekken* serisi S.Arabistan'da acayip popülerdir. Meksika'da saçma düzeyde *The King of Fighters* oyunları neden popülerse, S.Arabistan'da da *Tekken*'in bu kadar popüler olmasına anlam veren beri gelsin.

DAYAK KULÜBÜ

DAYAK KULÜBÜ'NÜN İLK KURALI...

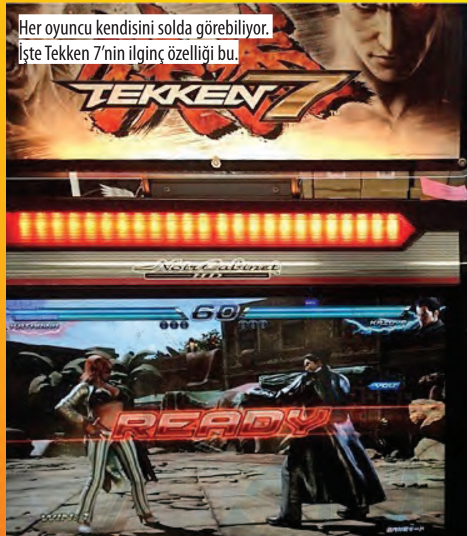
Bizim kulübümüzün ilk kuralı onun hakkında konuşmaktır aslında. Dilerseniz bunu çevrenizde, dilerseniz de canlı yayınımızda sohbetten yapabilirsiniz. Pazar günleri 18:00-20:00 arasında dilimiz döndüğünce dövüş oyunlarına yer veriyor ve birbirimizle dövüşüyoruz.

Pazar günü haricinde bir de Çarşamba günü yine sizlerleyiz ama bu sefer Mayıs'a kadar bir adet *USFIV* ligimiz olacak, onunun yayınını yapacağız. Elemelerden kopup gelen en güçlü 16 oyuncu birbirleriyle harika maçlar yapacak ve en sonunda da PS4, PS3, PS Vita, oyunlar, dergi aboneliği ve özel katılım madalyalarından kazanacak. Bu etkinliğe destek oldukları için **Sony**'ye ayrıca teşekkür ediyoruz tabii ki.
www.twitch.tv/oyungezerTV

SON DAKİKA!

Tekken 7'de Josie, Jin, Devil Jin olacak. Kesin bilgi! Yayalım!







Her oyuncu kendisini solda görebiliyor. İşte Tekken 7'nin ilginç özelliği bu.



OGZ İLK BAKIŞ ÖZEL

Yapım: Capcom Dağıtım: Capcom / Sony
Platform: PS4, PC
Çıkış Tarihi: 2016 ilkbaharı

STREET FIGHTER V

CAPCOM'UN XBOX ONE'A KÜSLÜĞÜ

Türün standartlarını belirleyen *Street Fighter,* yakında çıkacak oyunlar içerisinde en son sahnede gözükecek olanı. Şu anda aksilik çıkmazsa oyunun 2016 ilkbaharında yayınlanması planlanıyor. Duyurulmasının ardından yıllar geçmeden çıkacak olması ise cidden inanması güç *SFV* için, ama **Sony** ile işbirliği yapması, sadece PS4 ve PC için çıkacak olması (sonra da PS Vita gelir) inanılırlığı arttırıyor. Üstelik PS4'ün arkasına *SFV*'i alması demek, milyonlarca takipçiyi peşinden sürüklemek demek, acele etmeleri normal. O yüzden öncelikle Xbox One sahipleri adına üzülüyor ve konuya devam ediyoruz.

Efendim, *SFV* hakkında maalesef *MKX* ve *T7* kadar duyurulmuş bir içerik yok. Hatta şu ana kadar gözüken karakterler üç adet; Chun-Li, Ryu ve



Charlie'nin nasıl dövüşçü harcadığını unutanlar, SF V'te çok şaşıracaklar.



STREET FIGHTER V'TE KİMLERİ BEKLİYORUZ?

Nasıl ki True Detective'in ikinci sezonunda kimler oynayacak diye sabah akşam meraktan geberiyoruz (abartayım azıcık), benzerini bir dövüş oyununda, hele ki *SFV*'te neden yapmayalım (deliyiz çünkü)! Evet efendim, *SFV*'te kimleri görebiliriz, kimleri görmek istiyoruz adlı dövüşü başlatalım!

Ryu, Chun-Li ve Nash'i zaten gördük. Karartı olarak da M.Bison'u gördük. Oyunun hikâyesi *SFIII*'ten sonra, *SFIV*'ten önce geçeceği için Hakan'ı göreceğimizi hiç sanmıyorum. *SFIII*'te Balrog bulunmuyordu, bu nedenle *SFV*'te de olmazsa kimse şaşırmasın. Nash/Charlie'nin oynanışı Guile'a pek benzediği için ikisini aynı oyunda düşünmeyebiliriz ama bu sefer sanki Nash'in hareket yelpazesi değişmişe benziyor. Guile'dan umudunuzu o kadar çabuk kesmeyin yani. Seth, Juri, Viper, El Fuerte, Oni ve Decapre'yi görme ihtimalini düşük buluyorum. Lakin T.Hawk, Fei Long, Yun&Yang, Guy, Cody, Hugo, Cammy eminim ki kadroda yer bulacaktır. Belirtmek isterim ki Ono-san *SFV*'in önceki oyunlara göre daha az karakterde olacağını dile getirdi. Şu anda 44 karakter var dersek ve bunun 10 tanesi DLC karakteri dersek, *SFV*'in yola 20 karakter ile çıkabileceğini ve zamanla 10 karakter daha ekleyebileceğini düşünebiliriz (Klasik olarak Ken, Sagat, Blanka, E.Honda vb. kadroda olacaktır). Elbette bu biraz kötümser öngörü. İyisi ise, Capcom *Killer Instinct* gibi sezonlara böler DLC'leri ve karakterleri ücreti ile açar. Böyle olursa 50'yi bile geçebilir kadro. Ha tabii ki Dan Hibiki'yi ücretsiz sunarlar, orası kesin :)

Charlie. Evet, *SF Alpha 2* ve 3'te öldü dediğimiz Charlie, yani Guile'ın akıl hocası, geri dönüyor ama bu sefer kendisi kötü tarafta. Belli ki öldü sandığımız sahneden bir şekilde kurtulmuş ve çeşitli operasyonlarla dark side'a (Gill'in tarafına) geçmiş. Oynanış videosundan da gördüğümüz kadarıyla son derece acımasız kendisi. Teleport olup arkanızdan zırt diye kapabiliyor desek yeterli olur sanırım!

SONY İLE EL ELE

Bunun dışında *SFV* PS4 ve PC kullanıcılarını aynı online çatı altında buluşturmayı ve cross-platform sistemini dövüş oyunlarında kullanacak olan ilk oyun olmayı hedefliyor. Oynayanlar bilirler, *SFIV*'in netcode'u PS3'te oldukça kötüdür, Steam'de bile bu değişmemiştir. *SFIV* ne kadar kötüyse de konsollarda *Street Fighter X Tekken* de o kadar iyiydi. *SFV*, **Yoshinori Ono**'nun açıklamalarına göre *SFxT* yolundan gidecek. Bir takım yeni netcode sistemleri denenecek olsa da çok farklı bir sistem beklemeleri için oyuncuları uyarıyor. Yeterli bir iddia.

Görsel açıdan *MKX* ve *T7* kadar harikalar yaratmasa da *SFIV*'ün o şirin tonları korunuyor. Her ne kadar videodan videoya görsel kalitede düşmeler gözlemlense de bunların videolara özel olabileceği ihtimali nedeniyle bir yargılama yapmıyoruz; *SF* serisinde grafiklerin pek de önemli olmadığını, *SFIII*'ün bile halen rakiplerinden fazla oynandığının altını çizelim. Oynanış konusunda ise *SFV*, *SFIV* severleri biraz üzmüş durumda. Oyun bir hayli yavaş gözüküyor, kombolar seri çıksa da, genel oynanış hızı *SFIV*'ü iyi oynayanların canını sıkacaktır tahminen. Ono, bir açıklamasında *SFV*'in önceki oyunlara göre yeni oyuncuları daha güzel kucaklayacağını dile getirmişti, bu nedenle yavaş oynanış tercihini anlayabiliriz (*Marvel Vs Capcom 3* hızı çok da yeni kullanıcı dostu değil elbette).



Kombolar acımasız gözükse de oyunun ritmi biraz daha yavaş şimdilik.





Bu konuda da yargıya varmak için henüz erken diyorum, çünkü oyunun çekirdeği konusunda hâlâ geliştirmeler devam ediyor gördüğümüz kadarıyla. Frame data'lar yılın ortasına kadar değişmeye devam edebilir, oyun kıvamınca hızlanabilir diyor, konuya iyi taraftan bakıyorum ben.

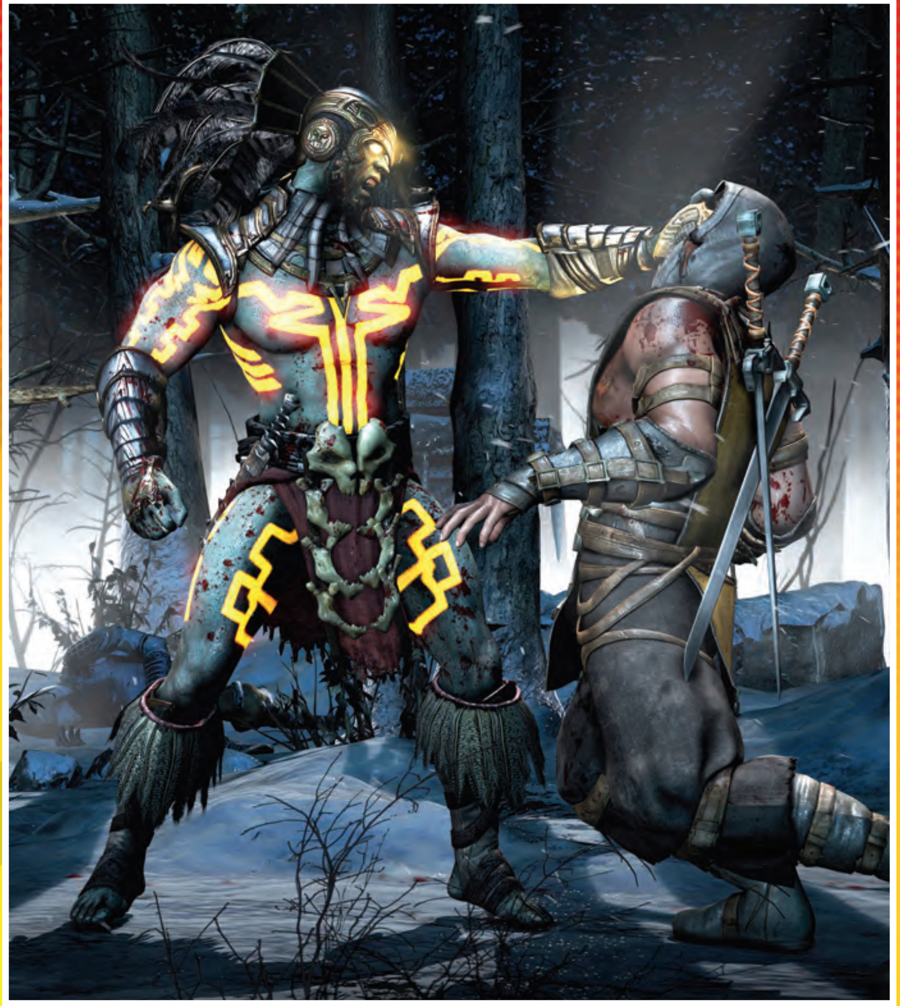
Bunların haricinde gönül isterdi ki *SFV* hakkında daha fazla bilgimiz olsaydı, ama çıkış tarihine bakarsak cidden konuşmak için henüz erken, o yüzden tuttuğumuz soluğu bırakıyor ve önümüzdeki diğer dövüş oyunlarına odaklanıyoruz.

Yapım: NetherRealm **Dağıtım:** Warner Bros **Platform:** PS4, Xbox One, PC, iOS, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi:** 17 Nisan 2015

MORTAL KOMBAT X

2015'TEKİ İLK BÜYÜK DÖVÜŞÜMÜZ

Azılı hayranları dışında oynadığı dövüş oyunun hikâyesini önemseyen pek yoktur bildiğiniz gibi. Maksat arenaya çıkmak ve tekme tokat ne varsa dalmaktır ama bu iş *Mortal Kombat*'ta pek öyle değildir. Oyun arcade'den kurtulduktan sonra, bol bol oyun sonu videolarıyla, daha sonra da başlı başına bir mod ile karakterlerin iyi harmanlandığı, heyecanlı bir hikâye örgüsüne dönüştü. *MK9* ile de bunu çok güzel gözler önüne serdi **NetherRealm** ve bu alışkanlığını *MKX*'te de sürdürmekte faydalı. *MK9*'un 25 yıl sonrasında geçecek *MKX*'te tabii ki pek çok şey değişmiş bulunuyor. Eski karakterler yaşını başını almış durumda, araya yeni karakterler giriyor; iyiler değişiyor, kötüler yenileniyor... Örneğin Johnny Cage ve Sonya Blade birlikteliğinden bir adet Cassie Cage oluyor ve kendisini oyunda sık sık göreceğimize benziyor. Örneğin ilk bölümde Kenshin, Sonia ve Johnny dolu helikoptere Sub-Zero ile Scorpion aynı anda saldırıyor ve pek kanlı bir dövüşten sonra helikopter zemine çakılıp, *MK9*'daki gibi bir anda arena dövüşüne geçiliyor. *MK9*'dan farkı ise ara videolarda bu sefer QTE yani zamanında tuşa basma oyunları bulunuyor. Ayrıca hikâye modu sürecinde verilecek seçim şıkları ile lineer olmayan bir hikâye örgüsü yaratılmış durumda. Bu seçimler bizi farklı sonlara götürecek mi, onu da zaten yakında oyun çıkınca göreceğiz.





DÖVÜŞ OYUNLARINDA YENİ SEZON BAŞLANGICINI MK X YAPACAK. ONUN DOĞRU VE YANLIŞLARININ DİĞERLERİNİ ETKİLEME İHTİMALİ İSE ÇOK DEĞİL.

Hikâye modu kadar oynanış da bir hayli değişmiş *MKX*'te. Hangi oyuna benziyor diyorsanız NetherRealm'ın bir önceki oyunu *Injustice: Gods Among Us* derim. Yine de birebir aynı değil oynanış. *Injustice*'ı iyi oynayanların *MKX*'e 1-0 önde başlayacağı bir gerçek ama *MKX* o kadar yüzeysel bir oyun da değil. Her karakterin birbirinden farklı üç stili bulunduğundan konu sadece "kombo yapabilmek" değil, strateji de üretmeye dayanıyor.

KESİNTİSİZ ONLINE

MK9'un online tarafı gününe göre iyi olsa da kısa bir süre sonra eskidi, heyecanını kaybetti ve netcode kalitesizliği nedeniyle yüzüne bakan pek az insan kaldı. Bunun farkında olan yapımcılar online tarafı sürekli güncel halde tutmak ve oyuncu çekmek için **Faction Wars** diye bir olaya


Yeni karakterlerin MK mitosuna nasıl yedirileceği de merak konusu.


Üç oyun arasında görselliğiyle en büyük gösteriyi yapan MK X.





ÜÇ TANESİ YETMEZ, HADİ BU OYUNLAR DA ÇIKSIN!

Elbette beklediğimiz dövüş oyunları bu kadar değil. Taze gelen *Dragon Ball Xenoverse*'ün ardından şüphesiz *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4*'ü bekleyenlerin sayısı az değil. *Gultiy Gear Xrd* Amerika ve Japonya'da çıktı ama henüz Avrupa çıkışı gerçekleşmedi. Sağlıklı bir online oynanış için onu da beklemek için nedenimiz var. Bandai Namco'dan bir diğer eski marka ama yenilenmiş haliyle *J-Stars Victory VS+* bu yaz kendisini gösterecek. Anime tarzı dövüş oyunlarının takip etmesini önerdiğim *Under Night In Birth: Exe Late* de Japonya'da 2014 yılında çıktı ama İngilizce versiyonu ancak bu sene çıkabilecek. *Ultra Street Fighter IV* bu baharda PS4'e çıkacakken, uzun yıllar önce söz verilen *Tekken X Street Fighter* bu sene çıkmasa da kendisini göstermesi bekleniyor. Ama önce *Pokken Tournament* arcade'leri süsleyecek, yani *Tekken* ekibi önümüzdeki süreçte aslında bir hayli yoğun. *Mortal Kombat X*'in ardından NetherRealm eminiz ki *Injustice 2*'ye girişecek. *SF V*'in ardından da *Marvel Vs. Capcom 4* sahalara geri dönecektir. Yeni bir *Rival Schools*, *Darkstalkers* veya *Alpha 4*'e de eyvallahımız var yani sevgili Capcom! E SNK tarafı da eşek değilse yeni bir *The King of Fighters* oyunu duyurur ve şak diye çıkarır, biz de bayram ilan ederiz.

giriyor. Her hafta farklı olacak olan etkinlikler, hedefleri seçilecek beş sınıf ile sıralamaya girilecek. Hem bireysel bazda hem de seçtiğiniz sınıf bazında kazanımlarınız olacak ve bunlar oyuna bir hayli yansıyacak. Netcode kalitesini henüz bilmiyoruz ama *MK9*'daki "online bölge kısıtlaması" *MKX*'te de bulunacak yani Avrupa'dan biri gidip Amerika'dan biriyle eşleşemeyecek. Bu kısıtlama hoş olmasa da, Amerika ile lag'li oynayıp puan kaybetmektense hiç oynamamayı tercih etmek de gayet mantıklı bir noktada.

Sunulan her videoda, yapılan her canlı yayında kadroya birileri ekleniyor *MKX*'te. Son hali ise şöyle; Cassie Cage, Johnny Cage, Sonya Blade, D'Vorah, Ermac, Ferra/Torr, Kano, Kenshi, Kitana, Kotal Kahn, Kung Jin, Kung Lao, Mileena, Quan Chi, Raiden, Reptile, Takahashi Takeda, Scorpion, Sub-Zero Jax, Goro, Shinnok, Jacqui Briggs'in yanında ilk açıklanan konuk oyuncu da Jason Voorhees oldu. Elbette bu kadroya DLC'lerle daha pek fazla karakter zamanla katılacaktır ama bizce yeterli bir kadro bu.

Unreal Engine'in yetenekleri ile daha bir etkileyici hale gelen Fatality'ler ve Brutality'lere bir yenisi daha katılır mı bilemiyoruz henüz, ama siz bu satırları okuduğunuz zaman iki haftadan daha az bir zaman kalmış olacak MKX'in yeni nesil ve PC versiyonu için. PS3 ve Xbox 360 sahipleri de bu yaz aradığı kanı ekranlarında bulacak.

DÖVÜŞ OYUNU TOPLULUKLARINDA GÖRMEK İSTEDİĞİMİZ SAHNELER!

Eminim ki herkesin ilgi duyduğu oyun türüyle ilişkili topluluklarla derdi ve "ah keşke şöyle olsaydı" dediği, bunu derken de hüzünlendiği dilekleri vardır. Biz de bu sayfaları bir dilek havuzu olarak düşünürsek, içine şunları atabiliriz:

- Pro-aktif oyuncuları kim sevmez! "Hadi bize gelin" veya "hadi şurada toplaşıyoruz" denildiğinde hazır kıta şeklinde olan o gruplar eskide vardı. Keşke şimdi de olsa.

- İller ve ilçeler arasındaki rekabet eskisi gibi geri dönse. "İstanbul mu döver, Ankara mı? Sarıyer gençleri mi yoksa Şişli gençleri mi KOF'ta daha iyidir?" sorularının cevapları için az yollar eskitilmemiştir.

- Centilmen oyuncuları mumla arar olduğumuz bir gerçek. Hile yapmayan, karakter boost'lamayan, maçın ortasında kaçmayan, yenilince küfür etmeyen o kitleyi pek özledik.

- Kendini geliştiren, bildiklerini çevresiyle paylaşan, rakibini küçük düşürmek için değil hatalarından ders çıkarması için diyaloğa geçen, tebrik etmeyi bilen o oyunların tohumlarından satılsa da alsak bir kaç ton. Japon oyuncuların başarısı bundan geçer.

- Hangi dövüş oyunu, hangi dövüş oyunundan daha iyidir tartışması yapıp konuyu kavgaya dönüştürenler ah ah. Tartışmakta sorun yok (cevabı zaten belli: SF!) ama akabinde hakaret ve kavgaya girmek niye sevgili kardeşim!

- Her türde olduğu gibi bu tür oyunlarda da çok iyi oyuncularımız var, ama tembellik bâki. Tembelliği yenip her fırsatta sahneye çıkmayı bilen, yeteneklerini konuşturan ve oluşan sinerji ile topluluğun gelişmesine ön ayak olma gayretinde oyuncularımıza buradan seslenelim. Sizleri seviyoruz. Neyden bahsettiğimizi bilmeyenlere Daigo ile Justin Wong'un EVO 2004'te yaptığı Moment#37 kod adlı full parry hareketini hatırlatırız. E-spor, e-spor olmadan önce yaşanmış en güzel sahnelerden biridir Moment#37.

OYUN DERSLERİ #2

OYUN MOTORLARI

OYUN YAPIMINA BAŞLAMAK İSTEYENLER İÇİN TAVSİYELER

EREN OKKA

Geçen ayki dosya konumuzda Türkiye'deki bazı kurumsal oyun yapımcılarını tanıtmış, bu sektörde çalışmak isteyenler için sektörde çalışanların ağzından genel bir tablo çizmiştik. Farkındayız ki hevesli okurlarımız işin teknik yönüne dair somut önerilerde de bulunmamızı istiyor: *"Oyun yapmak istiyorum, nereden başlamalıyım? Hangi programları kullanmalıyım?"* Olağan soruların üstüne bu ay GDC 2015'teki duyurular da eklenince, Türkiye Oyun Atlası'na bir devam filmi çekmek farz oldu... Bu dosyada ilk önce oyun motorlarına dair sıkça sorulan soruları yanıtlamaya çalışacak, ardından herkese açık başlıca ücretli/ücretsiz motorlara karşılaştırmalı bir bakış atacağız.

Oyun motoru nedir?

Tüm bilgisayar oyunları aynı zamanda birer bilgisayar programıdır. Bir oyundan ona özel içeriği ve sunumu çıkardığınızda, geriye benzer türdeki her oyuna uyarlanabilecek bir yazılım altyapısı kalır. İşte bu altyapı, oyun motorudur. Tek bir amaca odaklanan yazılım kütüphanelerinin aksine, oyun motorları; görüntü, ses, kontrol, fizik, ağ ve yapay zekâ gibi konularla ilgilenen birçok bileşenden oluşur. Oyun geliştiriciler her defasında bu bileşenleri baştan yazmak yerine önceden yazılmış, denenmiş, düzgün çalıştığı bilinen motorları kullanmayı tercih eder. Son zamanlarda oyun motoru kavramı daha da genişledi ve kullanıcı dostu araçlarla beraber gelen oyun yapım uygulamalarını kapsar oldu.

Neden hazır oyun motoru kullanmalıyım?

Programcılık zahmetli bir iştir, hele ki büyük çaplı bir oyun geliştiriyorsanız. Biraz önce saydıklarımız haricinde hafıza yönetimi, platformlar arası uyumluluk ve optimizasyon gibi daha onlarca başlık altında binlerce saatlik çalışma gerektirir. Bu bağlamda oyun motorları zamandan ve iş gücünden tasarruf etmenizi, teknik detaylar yerine oyunun kendisine odaklanmanızı sağlar. Üstelik bu dosyada yer verdiğimiz birçok ürün, sıkça gerçekleştireceğiniz bazı işlemler için sürükle-bırak kolaylığında çözümler sunan görsel geliştirme araçlarını beraberinde getiriyor.

Hazır oyun motoru kullanmanın bir zararı var mı?

Oyununuzun teknik altyapısını kendiniz geliştirmek yerine bir başkasına devrettiğinizde, rahatlık karşılığında kontrolün bir kısmını teslim ediyorsunuz. Bu durum, projenizin ilerleyen aşamalarında size sıkıntı yaşatabilir. Öte yandan, başlangıçta oyununuzun türüne uygun bir motor seçmiş olsanız bile, unutmayın ki bu motorlar birebir sizin ihtiyacınıza göre değil herkesin ortak ihtiyaçlarına göre geliştiriliyor. Bir diğer dezavantaj ise şu: Aynı motoru kullanan oyunlar kimi zaman kalıptan çıkmış gibi görünüyor (bkz. Unreal Engine 3 oyunlarının birbirine benzemesi).

Yeni başlayanlara ne önerirsiniz?

Tam da size uygun bazı oyun motorlarını dosyanın devamında listeledik. Aralarından hangisini (veya hangilerini) kurcalayacağınız size kalmış. Ama oyun yapımıyla ilgili birkaç genel tavsiyede bulunabiliriz:

- Başlamanın "yanlış" bir yolu yok. Ne seçerseniz seçin size bir katkısı olacaktır.
- "Kıraysis yapıcam, godofvor yapıcam" havalarına girmeyin. Küçük başlayın ve küçük adımlarla ilerleyin.
- Elinizin altında bir oyun motoru var diye oyun yapmak zorunda değilsiniz. Yaratıcı olun. Sarp bu aralar masaüstü Star Wars RYO'larında kullandığı Maya modellerini Unreal Engine'e aktarmanın yollarını arıyor mesela. Denemekten çekinmeyin.
- Oyun yapımı eğlenceli, tatminkâr bir iş olsa da epey zamanınızı alacak bir süreç. Fedakârlıklar sizi bekliyor.
- Oyunlarınızı yarım bırakmayın. Bitmiş kötü oyun, hiç bitmeyecek iyi oyundan iyidir.

Oyun yapımını nasıl öğreneceğim?

Meraklı ve hevesli olmanız harika, ama bunu araştırmacı bir ruhla desteklemeniz gerekiyor. Öğrenim hayatınızda pasif kaldığınız sürece kendinizi yeterince geliştiremezsiniz. Düşünün ki yıllar önce insanlar, çocuk yaşta, daha ortalıkta internet bile yokken bir yolunu bulup oyun yapabiliyordu. Bugünkü kolaylıklar söz konusuyken sizin de yapamamanız için hiçbir neden yok. İnternet derya deniz; fakat bilin ki Türkçe kaynaklar her daim yetersiz kalacak. İngilizceniz iyi değilse, oyun yapımını öğrenirken de, az çok öğrendikten sonra bir soruna çözüm ararken de zorlanacaksınız.

UNITY

Bağımsız oyun geliştiricilerin gözbebeği Unity, oyun yapımına ciddi bir başlangıç yapmak isteyenler için bir numaralı önerimiz. Geliştireceğiniz oyun hangi türde olursa olsun size gerekli imkânları sağlıyor. Platform desteği konusunda da üstüne yok; hazırladığınız oyunları PC'de, konsollarda, mobil cihazlarda ve hatta web üzerinden yayınlayabiliyorsunuz.

Personal/Professional Edition ayrımı sizi yanıltmasın; **Unity 5** itibarıyla ücretsiz sürüm de motorun tüm özelliklerini barındırıyor. Profesyonel sürümün tek getirisi, bulut hizmeti gibi birtakım ekstralar. Yıllık 100.000$ üzeri gelir elde ediyorsanız profesyonel sürümü satın almak zorundasınız. Aksi takdirde Unity'yi tek kuruş ödemeden kullanabilir, oyununuzu dilerseniz ücretli olarak da yayınlayabilirsiniz.

Unity'nin şu anki en son sürümü olan 5.0.0'ı yaklaşık 1,5GB'lık bir dosya aracılığıyla kısa sürede edinebiliyorsunuz. Kurulum aşamasında "Example Project" dâhil tüm seçenekleri işaretlemenizi öneririz. İlk olarak platform, FPS, TPS, top yuvarlama, yarış ve uçuş gibi oyun türleri için basit birer örnek barındıran bu projeyi kurcalayarak, çalışan bir oyun üzerinde değişiklik yapmanın tadını alabilirsiniz. Ardından **unity3d.com/learn** adresine girip tutorial'ları adım adım takip edebilir, kendi oyunlarınızı geliştirmeye başlayabilirsiniz.

Unity'de birçok işlem arayüz üzerinden halledilebiliyor; ancak gerektiğinde kontrolleri, oyun mekaniklerini vb. kodlamak için bir miktar programlama bilginizin olması şart. Gözünüz korkmasın, zira bu konu hakkında da çok sayıda ücretsiz eğitim videosu mevcut. Zaten genel olarak, Unity çok popüler bir tercih olduğu için, bir sorun yaşadığınızda çözümünü internette bulma olasılığınız gayet yüksek. Unity'ye dair Türkçe kaynakların ve hatta eğitim kitaplarının da bulunduğunu not düşelim.



- **DESTEKLEDİĞİ PLATFORMLAR:** Toplam 21 adet
- **DESTEKLEDİĞİ BOYUTLAR:** 2D, 3D
- **HEDEF OYUN TÜRLERİ:** Her tür
- **LİSANS:** Ücretsiz (Personal Edition), 1500$ + 75$/ay (Professional Edition)
- **PROGRAMLAMA DİLİ:** C#, JavaScript, Boo
- **SİSTEM GEREKSİNİMİ:** Orta
- **ZORLUK DERECESİ:** Orta
- **ÖRNEK OYUNLAR:** Cities: Skylines, Gone Home, Hearthstone: Heroes of Warcraft, Monument Valley, Ori and the Blind Forest, Pillars of Eternity





UNREAL ENGINE

Profesyonel geliştiriciler için en yaygın tercihlerden biri. Son yıllarda çıkan, Unreal Engine 3 kullanan oyunların haddi hesabı yok. Şimdiyse **Unreal Engine 4** ile motor hem seviye atladı, hem de ücretsiz oldu!

Unreal Engine için eskiden aylık 19$ ödemeniz, ardından da her çeyrek yıl eğer oyunuzdan 3000$ üzeri kazanç sağlarsanız %5'ini paylaşmanız gerekiyordu. Bu aydan itibaren aylık ücret kalktı, sadece %5'lik gelir paylaşımı kaldı. Diğer bir deyişle Unreal Engine 4'ü (ve gelecek tüm güncellemelerini) oyunuzdan gelir elde etmeye başlayana dek bedavaya kullanabilirsiniz.

Unreal Engine, Unity kadar olmasa da geniş bir platform desteği sunuyor. Elde edebileceğiniz grafik kalitesi konusundaysa üstüne yok. Tabii buna bağlı olarak sistem gereksinimleri epey yüksek. Unreal Engine 4 ile rahat rahat oyun geliştirmek istiyorsanız üst düzey bir bilgisayarınızın olması lazım; yoksa ışıklandırma hesaplamaları vb. işlemler sisteminizi ciddi ölçüde kasacaktır.

Unreal Engine'in 4.7.3 sürümüne 4,5GB'lık kurulum dosyasını indirerek kavuşabiliyorsunuz. Uygulama, yanında faydalı tutorial'larla birlikte geliyor. İhtiyacınız olan tüm temel bilgiler doğrudan arayüz üzerinde size anlatılıyor. Başlangıçta seçebileceğiniz first person, third person, puzzle, flying, vehicle gibi hazır şablonlar var; oyununuzu geliştirirken bu şablonları temel alabilirsiniz. Unreal Engine'in ana dili C++, ancak sizin C++ kodu yazmanız şart değil. Oynanış elementlerini **Blueprint** sistemi sayesinde görsel bir araç üzerinden inşa edebilirsiniz. 3B model, animasyon, efekt, vb. içeriklere ihtiyaç duyduğunuzdaysa ziyaret etmeniz gereken yer Marketplace. Buradan diğer kullanıcılar tarafından hazırlanan ürünleri satın alabiliyorsunuz (ücretsiz olanlar da var), ancak içeriği Unity'nin Asset Store'u kadar zengin değil.

■ **DESTEKLEDİĞİ PLATFORMLAR:** Windows, Linux, OS X, PS4, Xbox One, Android, iOS, web ■ **DESTEKLEDİĞİ BOYUTLAR:** 2D, 3D ■ **HEDEF OYUN TÜRLERİ:** Her tür ■ **LİSANS:** Ücretsiz ■ **PROGRAMLAMA DİLİ:** C++, Blueprint ■ **SİSTEM GEREKSİNİMİ:** Yüksek ■ **ZORLUK DERECESİ:** Orta ■ **ÖRNEK OYUNLAR:** Batman: Arkham Knight, BioShock Infinite, Dishonored, Goat Simulator, Mirror's Edge, Outlast

CRYENGINE

"Crysis gibin" oyun yapmak isteyenlerin, tercihini hangi oyun motorundan yana kullanacağı belli. Nereden bakarsanız bakın taş gibi bir motor **CryEngine**. Göz alıcı grafikler, başarılı bir fizik motoru ve geniş platform desteği sunuyor. Eğer bu motoru kullanmak istiyorsanız öncelikle şunu bilmeniz lazım: Unity ve Unreal Engine gibi rakiplerinin aksine CryEngine'i kullanabilmek için aylık ücret ödemeniz gerekiyor. Öte yandan, Crytek sizden kâr payı talep etmiyor. Diğer bir değişle kısa vadede Crytek'e az bir miktar para kaptırsanız da, uzun vadede oyununuz başarıya ulaştığında daha kârlı çıkıyorsunuz. CryEngine, eğitimler ve dokümantasyon bakımından alternatiflerine göre ne yazık ki zayıf kalıyor. Dolayısıyla bu motorun yeni başlayanlar için pek uygun olmadığı kanaatindeyiz. Ancak diğer oyun motorlarında tecrübe kazandıktan sonra CryEngine'e de bir şans vermenizi öneririz.





- **DESTEKLEDİĞİ PLATFORMLAR:** Windows, Linux, PS, Xbox, Wii U, Android, iOS
- **DESTEKLEDİĞİ BOYUTLAR:** 3D
- **HEDEF OYUN TÜRLERİ:** Aksiyon, FPS
- **LİSANS:** 17,90TL/ay
- **PROGRAMLAMA DİLİ:** C++, Lua
- **SİSTEM GEREKSİNİMİ:** Yüksek
- **ZORLUK DERECESİ:** Zor
- **ÖRNEK OYUNLAR:** ArcheAge, Crysis 3, Ryse: Son of Rome, State of Decay, Star Citizen



GAMEMAKER: STUDIO

Yeni başlayanlar için en uygun, kullanımı en kolay uygulama diyebiliriz **GameMaker** için. Eğer gözünüz yükseklerde değilse, "oyunumda planar volumetrik hexahedronlar olmasa da olur" diyorsanız (ne diyorsunuz?!), ikinci boyutta kendinizi evinizde hissediyorsanız, GameMaker tam sizlik. Dengi rakiplerine kıyasla her türden oyun yapımında kullanılabiliyor olması büyük bir artı. Kalıcı olarak kullanmasanız bile sayesinde oyun yapımının temel bileşenlerine dair faydalı bilgiler edinebilirsiniz. Ufak tefek bir şey diye onu hiç küçümsemeyin; GameMaker ile yapılmış binlerce oyun arasından birkaç tanesine siz de mutlaka denk gelmişsinizdir.

- **DESTEKLEDİĞİ PLATFORMLAR:** Windows, Linux, OS X, PS, Xbox One, Android, iOS, web
- **DESTEKLEDİĞİ BOYUTLAR:** 2D
- **HEDEF OYUN TÜRLERİ:** Her tür
- **LİSANS:** Ücretsiz (Standard), 225TL + platform modülü ücretleri (Professional)
- **PROGRAMLAMA DİLİ:** GML
- **SİSTEM GEREKSİNİMİ:** Düşük
- **ZORLUK DERECESİ:** Kolay
- **ÖRNEK OYUNLAR:** Gods Will Be Watching, Gunpoint, Hotline Miami, Risk of Rain, Valdis Story



SOURCE

GDC 2015'te Valve'den nihayet o haberi aldık: *Half-Life 3* geliyor!.. Şaka şaka. Source 2 geliyor! Gelmekle kalmıyor, içerik geliştiricilerine bedavaya sunuluyor. Buradaki "içerik geliştiriciler" ifadesi henüz açıklık kazanmadı, ancak sadece şapka üreticilerine ücretsiz sunmak gibi bir eşeklik yapacaklarını sanmıyoruz. Valve sizden aylık ücret veya kâr payı talep etmiyor, yalnızca oyununuzu Steam'de yayınlamanızı şart koşuyor. Akıllıca bir hareket, zira zaten Steam'deki satışlarınızın %30'unu cebe atıyor olacaklar. "Yeni nesil OpenGL" diyebileceğimiz Vulkan adlı grafik API'ını kullanacağı yönündeki açıklamayı göz önüne alırsak, Source 2'nin yeni nesil tüm platformları destekleyeceği çıkarımını yapabiliriz. Bunların haricinde hakkında henüz ortada bir bilgi yok. Source'un şu anki sürümü her ne kadar birçok güzel oyuna ve bilyon tane moda can vermiş olsa da artık miadını doldurdu. Source 2'yi (*Half-Life 3* kadar olmasa da) heyecanla bekliyoruz.

DESTEKLEDİĞİ PLATFORMLAR: Belli Değil **DESTEKLEDİĞİ BOYUTLAR:** Belli Değil **HEDEF OYUN TÜRLERİ:** Belli Değil **LİSANS:** Ücretsiz **PROGRAMLAMA DİLİ:** Belli Değil **SİSTEM GEREKSİNİMİ:** Belli Değil **ZORLUK DERECESİ:** Belli Değil **ÖRNEK OYUNLAR:** Dear Esther, Dota 2, Portal 2, The Stanley Parable, Titanfall *(tabii hepsi Source ile yapıldı – Source 2'nin oyunlarını ilerleyen aylarda göreceğiz)*

KENDİ MOTORUNU KENDİN YAP

"Çalıştığı sürece nasıl çalıştığının önemi yok" diye düşünenlerin aksine, bilgisayarın derinliklerinde işlerin nasıl yürüdüğünü anlamak istiyorsanız, bu yol sizin yolunuz. Tekerleği yeniden icat edecek, bu süreçte tam teşekküllü bir oyun programcısı olmak adına çok değerli bilgiler kazanacaksınız. Önceden sağlam bir altyapınızın olması faydalı, ama şart değil; bir yandan bu konularda da kendinizi eğitebilirsiniz. Ancak bilin ki bu yolu seçerseniz, oyunun kendisinden çok motoruna zaman ayırıyor olacaksınız.

EA, Ubisoft, Activision gibi firmalarda bu yolu seçen birçok alt stüdyo var. Ubisoft, *AC* serisi için **Anvil** (ilk ismi Scimitar) motorunu kullanıyor, *The Division* için **SnowDrop** geliştirildi. EA derseniz, oyunlarını **Frostbite** ile standarda oturtma peşinde. Activision / Blizzard ise *Warcraft*'ı *Reign of Chaos*'tan beri (*WoW* dahil) kendi geliştirdikleri motor üstünden sunuyor. Benzer bir isimsiz motor da *StarCraft II* ailesine can veriyor. *Call of Duty* serisi ise uzunca bir süre modifiye edilmiş **id Engine (IW)** kullandı, *Advanced Warfare* ismi belli olmayan ama yeni geliştirilen bir motor kullanıyor. Yani eğer ekibiniz ve imkânlarınız varsa, kendi oyun motorunuz fikri, dertlerinizin net çaresi olabilir.

Programlama dilleri söz konusu olduğunda oyun geliştiricilerinin öncelikli tercihi C++'tır. Uzun yıllardan beri, oynadığınız hemen her AAA oyun bu dil ile kodlanıyor. C++'ın başlıca özelliği ipleri programcının eline vermesidir. İşinizi düzgün yaparsanız, çoğu alternatiften katbekat hızlı çalışan bir kod yazabilirsiniz. Elbette ki kendi oyun motorunuzu yazarken tüm dünyayı sırtlanmanız gerekmiyor; SDL gibi bazı kütüphanelerden faydalanarak işinizi ciddi ölçüde kolaylaştırabilirsiniz. Eğer "native" değil de web tabanlı çalışan bir oyun yapmayı hedefliyorsanız, teknolojik gidişatı göz önüne alarak, Flash yerine HTML5 + JavaScript bileşimine yönelmeniz mantıklı olacaktır.

Yaptığınız seçim her ne olursa olsun kendinizi geliştirmek için internette bolca kaynak bulabilirsiniz. Yazılı dokümantasyon ve anlatıların yanı sıra çok sayıda video ders de mevcut. Yakın zamanda dikkatimi çekenler arasından özellikle iki tanesini paylaşmak istiyorum:

- **Handmade Hero (handmadehero.org):** Uzun yıllardır bu sektörde çalışan ve en son *The Witness*'a katkıda bulunan **Casey Muratori**, Twitch kanalında canlı yayında sıfırdan bir oyun geliştiriyor ve yaptıklarını en ince detayına kadar anlatıyor. YouTube kanalından tüm bölümlerin kayıtlarına ulaşabilirsiniz (ben şu an 40. bölümdeyim, severek izliyorum).

- **Game Programming Patterns (gameprogrammingpatterns.com):** Eğer hâlihazırda programlama biliyorsanız, ancak oyun programlamanın inceliklerinden bihaberseniz, **Robert Nystrom**'un Electronic Arts'ta çalıştığı sürede öğrendiklerinden derlediği bu kitabı mutlaka okuyun. İçeriğin tamamına web sayfası üzerinden ücretsiz olarak erişilebiliyor.

RPG MAKER

Adından anlaşılacağı üzere bu oyun motoru tek bir oyun türünü hedef alıyor. Klasik, tepeden görünüşlü, iki boyutlu rol yapma oyunları yapmak istiyorsanız RPG Maker sizin için biçilmiş kaftan. RYO'lar üzerine nokta atışı yaptığı için harita, karakter, yetenek, eşya, vb. içeriklerin tasarımı ve düzenlenmesine yönelik kullanışlı özellikler sunuyor. Yanında gelen hazır materyalleri kullanabileceğiniz gibi, kendi hazırladıklarınızı da oyuna aktarabiliyorsunuz. Sıfır programlama bilgisiyle dahi kendi oyununuzu yapabilirsiniz. RPG Maker'ın belki de en büyük dezavantajı, platform olarak yalnızca Windows'u destekliyor olması.

- **DESTEKLEDİĞİ PLATFORMLAR:** Windows
- **DESTEKLEDİĞİ BOYUTLAR:** 2D
- **HEDEF OYUN TÜRLERİ:** RYO
- **LİSANS:** Ücretsiz (VX Ace Lite), 39TL (XP), 105TL (VX Ace)
- **PROGRAMLAMA DİLİ:** RGSS (Ruby benzeri)
- **SİSTEM GEREKSİNİMİ:** Düşük
- **ZORLUK DERECESİ:** Kolay
- **ÖRNEK OYUNLAR:** Actual Sunlight, Cherry Tree High Comedy Club, Doom & Destiny, LISA, To the Moon





ADVENTURE GAME STUDIO

Eski maceracılardan kimler kaldı? Remastered sürümlerle idare etmeye çalıştığımız şu günlerde, birileri oturup yenilerini yapsa fena mı olurdu? Mesela sen! Biliyorum, sen de hep benim gibi günün birinde kendi macera oyununu yapma hayali kurdun. Öyleyse AGS'ye bir şans ver. Tamamen ücretsiz, basit bir arayüze sahip bu uygulama sayesinde kısa sürede ufak tefek oyunlar yapabilirsin. Geniş, yardımsever bir topluluğu var; ihtiyaç duyduğunda kendilerinden yardım alabilirsin. Adventure Game Studio ile neler yapılabileceğini görmek için ticari başarı yakalayan örneklerine bakman yeterli (kendimi motivasyon posteri gibi hissettim).

- **DESTEKLEDİĞİ PLATFORMLAR:** Windows, Linux, OS X, Android, iOS, PSP
- **DESTEKLEDİĞİ BOYUTLAR:** 2D
- **HEDEF OYUN TÜRLERİ:** Macera
- **LİSANS:** Ücretsiz
- **PROGRAMLAMA DİLİ:** C benzeri
- **SİSTEM GEREKSİNİMİ:** Düşük
- **ZORLUK DERECESİ:** Kolay
- **ÖRNEK OYUNLAR:** Cart Life, Gemini Rue, The Blackwell Legacy, The Cat Lady, Time Gentlemen, Please!

REN'PY

Açık kaynaklı, ücretsiz bir görsel roman geliştirme motoru Ren'Py. Tür bakımından epey kısıtlayıcı olsa da işini mükemmel yapıyor. Kolayca öğrenebileceğiniz çok basit bir programlama dili var; birkaç saat içinde ilk görsel romanınızı yapıp başkalarıyla paylaşabilirsiniz. Zamanla sınırlarını zorlayıp oyununuzu simülasyon/strateji öğeleriyle zenginleştirebilirsiniz. Ludum Dare gibi çeşitli kısa süreli oyun yapım etkinliklerinde de sıkça kullanılan Ren'Py, an itibarıyla 850'den fazla oyunun altyapısını oluşturuyor ki bazıları Steam'de de kendine yer bulmuş durumda. Anlayacağınız, ticari kullanım için herhangi bir kısıtlaması yok Ren'Py'ın.

- **DESTEKLEDİĞİ PLATFORMLAR:** Windows, Linux, OS X, Android, iOS
- **DESTEKLEDİĞİ BOYUTLAR:** 2D
- **HEDEF OYUN TÜRLERİ:** Görsel roman
- **LİSANS:** Ücretsiz
- **PROGRAMLAMA DİLİ:** Python benzeri
- **SİSTEM GEREKSİNİMİ:** Düşük
- **ZORLUK DERECESİ:** Kolay
- **ÖRNEK OYUNLAR:** Analogue: A Hate Story, Dysfunctional Systems: Learning to Manage Chaos, Katawa Shoujo, Loren The Amazon Princess

inceleme

Bilen Adam

HİÇBİR ŞEY BİLMİYORSUN EA!

Çıkış tarihi belli olan tüm oyunları takip etmek için kullandığım bir dokümanım vardır. Böylece kesin çıkış tarihi açıklanmış -ne kadar uzak olursa olsun- tüm oyunların listesi daima elimin altındadır. Çok uzun zamandan beridir bu listeyi her ay güncellediğim için, en üst düzey üretim kalitesindeki oyunlardaki birçok değişimi de takip ederim.

Bu liste 10 yıldan uzun süredir hiç bu ayki kadar kısalmamıştı!

Bu ne demek? Firmaların çıkış tarihi verdiği oyun sayısının hiç olmadığı kadar azalmış olması demek? Yani? Ya üretilen AAA ve AA kalite oyunların sayısı azaldı, ya da bütün firmalar oyunlarını bekletmek istiyor. Yakın zamanda PS4 ve Xbox One'dan sonraki konsol neslini beklemediğimize göre, ikinci seçenek pek de olası değil. O zaman geriye, üretim maliyeti yüksek olan oyunların artık çok daha az sayıda üretildiğini söylemek kalıyor. 2015'e şöyle bir bakalım, hangi büyük bütçeli oyunlar var beklediğimiz? En yakında *Mortal Kombat X* var, sonra *The Witcher 3*, peşinden *Batman: Arkham Knight*. Yazın büyük bir boşluğa düşüyoruz, E3 ve Gamescom'da açıklanacak oyunları heyecanla beklesek de, bunların gelecek senelerde çıkacağı kesin. Eylül ayında da *MGS 5* geliyor. Elbette bu yılın *Call of Duty*'si ve *Assassin's Creed*'i de yerini alacak.

Bu oyunlar, şu yazıyı yazarken kesin çıkış tarihi açıklanmış olanlar ve en büyük yapımlar. *Rise of the Tomb Raider*, *No Man's Sky*, *Star Wars Battlefront* gibi oyunları hem bu kategoriden saymıyorum, hem de çıkış tarihleri henüz belirlenmiş değil. O yüzden saydığım altı oyunun da kemikleşmiş serilerin oyunları olduğuna dikkat etmenizi rica ediyorum. Çıkan oyun sayısı azaldığı gibi, yepyeni bir isimle, yeni bir şeyler deneme cesaretini gösteren firma da pek kalmadı gibi. *Bloodborne* bile yeni bir isim olmasına rağmen, aslında *Souls* serisinin isminden ve mirasından faydalanan bir oyun.

Bu neyi gösteriyor? Artık oyun sektöründe taşlar yerinden oynuyor. 10 değil, 2-3 sene önceki formüller işe yaramıyor. Büyük firmalardan beklediğimiz büyük oyunların üretim maliyetleri 100 milyon dolarlık bütçelere ulaşmış durumda ve bu tüm firmaları korkutuyor: Ya tutmazsa? Bir oyundan 50 milyon, 2-3 oyundan 100-150 milyon zarar etme fikri Ubisoft, EA ve Activision'ı zangır zangır titretiyor.

Konsol üreticileri de bu korkudan nasibini alıyor: "Bir sonraki nesil" diye bir konsol neslinin olup olmayacağı şüpheli. Nintendo'nun durumu zaten vahim, uzun süredir Wii ve 3DS'ten kazandıklarını yiyorlar ve bu ay artık inadı bırakıp mobil cihazlara da oyun üreteceklerini açıklamak zorunda kaldılar. Microsoft zaten Xbox'tan uzun zamandır zararda. Sony'nin de PSN'le ve Playstation haricindeki ürünlerindeki zararla başı büyük dertte.

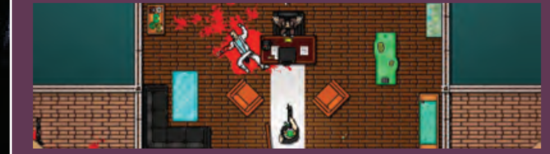
Karamsar bir tablo çizdiğimin farkındayım. Ama dediğim gibi, 20 yıllık ağır taşlar yerinden oynuyor artık. 2 yıl sonra oyun sektörüne neyin yön vereceğini hiç kimse bilmiyor ve bu bilinmezlik devleri korkutuyor. Yine de unutmayın, doğa boşluk kabul etmez. Atıl devin boşalttığı yeri dinamik küçükler elbette daha iyi dolduracaktır.

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Grey Goo	8	78
Grim Fandango Remastered	8+	85
Grow Home	7+	75
Heroes 3 HD Edition	7+	65
Legend of Zelda Majora's Mask	9+	89
Life is Strange - Episode 1	8+	75
Monster Hunter 4 Ultimate	9+	86
Sunless Sea	8	83
The Order: 1886	6+	65
Total War Attila	8	80
Train Fever	7	67
Ziggurat	7+	-

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.





İNCELEMELERDE BU AY

Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

10 Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.

9 Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.

8 Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.

7 İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.

6 Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.

5 Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.

4 Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.

3 Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.

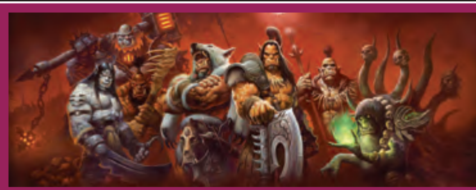
2 Berbat bir oyun.

1 Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

DVO'LARDA İLGİNÇ ŞEYLER OLUYOR

Devasa Online (DVO, MMO) oyunlar piyasasında mobil oyunlar her tarafı ele geçirecek deniyor yıllardır. Ama Şubat 2015 verileri çok ilginç şeyler söylüyor: Mobil DVO'ların gelirleri bir ayda %10 düşmüş (329 milyon $). Sosyal medya DVO'ların gelirleriyse 151 milyon $'la son 8 ayın en düşüğünde. Bunlara karşın, aylık ücreti olan DVO'ların geliri %2 artarak şaşırttı.



Ocak ayında en çok kazandıran (aylık üyeliği olan ve F2P) DVO'lar şöyle:

World of Warcraft	117 Mil. $
TERA	19,9 Mil $
Lineage	16,8 Mil. $
Aion Online	10,2 Mil. $
EVE Online	6,5 Mil. $

KAN, İHANET VE KELEPÇE CENNETİ
-SARP KÜRKCÜ

BATTLEFIELD HARDLINE

Bilindik bir oyun serisinin yeni üyesini incelemek hep bir stres sebebidir. Hele ki *Hardline* gibi yeni bir "yan ürün" çıkınca ne yapacağını şaşırıyor insan. *Bad Company* var, tarihler (*1942*, *2042*) var, şimdi de *Hardline* geldi. Neyi neyle, kimi kimle kıyaslayacağız? Hayır, işin içine başka stüdyolar girince de elimiz ayağımıza karışıyor. Neyse, bunlar benim iç hesaplaşmalarım nihayetinde. Ama işin içine bir tomar stüdyonun ve farklı alt isimlerin girdiği markalar bize hep dert olmuştur, bilesiniz.

MIAMI'NİN FIRTINASI... ÜF!

Battlefield: Hardline, *BF* serisinin genel savaş ortamından kendisini ayırmış durumda. Bu sefer Miami sokaklarındayız, üstelik **Nick Mendoza** adında bir polisi oynuyoruz. Oyun sadece burada değişiklik göstermiyor, bunca zamandır *BF* oyunlarının arkasında görmeye alıştığımız DICE, bu sefer geliştirici koltuğunu **Visceral**'a bırakmış durumda. Visceral Games'i en net *Dead Space* serisiyle tanıyoruz. O nedenle bu insanlar işin başına geçince *"AHANDA! Bad Company 2'den beri ilk kez düzgün senaryolu bir BF gelecek!"* heyecanı kaplamıştı hepimizi. Bu sefer oyunun tek kişilik modu önemli, artık multiplayer'a girmeden önce acemiliği attığımız bir kısımdan fazlası. En azından işin başına oturduğumda böyle düşünüyordum diyeyim. Şimdiyse çok emin değilim.

Florida'nın tatlı sahili ve güneşini içine çeken Miami sokaklarındaki maceramız, büyük ölçekli savaşlardan çok farklı tabii. Sadece silahlarımız değil, yapabildiklerimiz de biraz değişime uğramış durumda. "Q" ile açtığımız tarayıcı, aslında *BF4*'te insanları dürbünle işaretlemeye yakın bir özellik sunuyor. Düşmanları tek tek tanımlayıp karşımızdaki savaş alanını (hepi topu bir depo işte, abartmayalım) ölçüp tartıyoruz. Ama bu tarayıcının yapabildiği başka şeyler de var. Bir kere Miami tam bir suç yuvası (lanet olası federaller!), o nedenle etrafta bolca aranan adam var. Hiç kadın görmedim oyunda düşman olarak. Herkes erkek, ne pis cinsiz ya biz. Neyse, bu adamları taradığınızda kafalarının üstünde bir siluet çıkıyor. Siz de sol fare tuşuyla detaylı bir tarama yapıyor, kim olduğunu ve hangi suçtan arandığını buluyorsunuz. Tarayıcının bir diğer özelliğiyse etrafta bulunan kanıtları yakalaması. Etraf kapanmamış dava dosyası dolu. Siz de parça parça onları kapatıyorsunuz, sonucunda cicili bicili silahlarınız oluyor. Gerçi etrafta kanıt varsa titreyen bu alet mantığıma ters oyunlar oynuyor, "Yanındayım diye titriyorsan tara geç işte" demek istiyorum ama

susuyorum sevgili okur.

ELLER HAVAYA

Şimdi gelelim şu aranan adamları bulduğumuzda kullandığımız, ama oyunun tümüne de etki eden yeni mekaniğe: Rozet gösterme. *Hardline*'da en fazla üç kötü adama yaklaşıp "G" tuşuna basıyor, "Eller yukarı lanet olasıcalar, polis!" diyor ve gafil avlıyoruz. Sonrasında sağ tuşla tek tek adamlara hedef alıyor, "Kımıldama, sen de kımıldama!" tavırlarıyla dolan kırmızı bir barı kontrol etmeye çalışıyoruz. Çünkü adamlar cesaretlenebilir, üstümüze atlayabilirler. Kol mesafesine gelince de "F"ye basıyor, çok seri (hatta fazla seri) şekilde kelepçeyi çakıyoruz. Eğer Nick'in yanında ortağı varsa o esnada silahı diğerlerine doğrultmaya devam ediyor. Ama eğer yoksa...

...o zaman diğerleri mal gibi beklemeye devam ediyorlar. Evet, şaka yapmıyorum. *Hardline*'ın o gerilimli havasını fıss diye söndüren en önemli saçmalıklardan birisi bu tutuklama sistemi zaten. İlk tanıtıldığı bölümde tam olarak parmak bastığım bu sorun hiç yaşanmayacakmış gibi gösterilse de sonrasında öyle bir rutine bağlıyor ki. Bir kere insanlara çelik kelepçe takıyoruz, plastik kablo tutuculardan değil. Nick yanında 40 civarında kelepçe taşıyor herhalde, çünkü ben oyunun büyük çoğunluğunu çatışmaya girmeyip milleti tek tek avlayarak geçirdim (Veteran zorluk seviyesi o kadar da zor değil üstelik). Herkese de kelepçe takıyorum, çünkü tecrübe puanı konusunda en verimlisi o (bayıltmak 100, tutuklamak 250 puan veriyor). Zaten öldürünce puan almıyorsunuz, ki bu kısmı mantıklı açıkçası. Polisiz sonuçta, burası da savaş alanı değil.

Diğer saçma kısım ise biz birisini tutuklarken iki metre ötemizdeki karakterin bön bön etrafa bakınıyor olması. "Ellerini kaldır seni gidi lanet olası pislik!" (büyürken çok dublajlı film izledim, n'apayım) dediğimizde sessiz, pısırık cevaplar alıyoruz hep. Ama arkadaşım, iki metre ötede birisi daha var. Bence bir bağır sen, ortalık karışsın. Ya da iki kişiye yanaşmışım, ben birine kelepçe takarken diğeri ne bana saldırıyor ne de uzaktakine sesleniyor. Evet, bunlar zorlaşsa oyun hiç oynanmaz olurdu belki. Ama bu noktada da "BF adı altında gizlilik oyunu denemişsin, gitmiş mi hiç Visceral?" diye soruyorum. Bence gitmiyor, ne diyeyim ki şimdi?

SEZON ARASI BİZDE YOK!

Oyun tam bir polisiye dizi gibi planlanmış. Evet, toplamda 11 ana bölümden oluşan (bunlardan biri de başlangıç) *Hardline*'da oyunu kapatmaya karar verdiniz diyelim. Karşınıza *"Gelecek bölümde Hardline'da"* diye bir video geliyor, bir sonraki bölümün ara videolarından ufak kesitler sunuyor size. Ya da oyuna geri geldiğinizde "Önceki bölümde *Hardline'da*" diyor, sadece bir önceki bölüme dair bilgiler alıyorsunuz.

Bu sistemle ilgili bir sorunum var, o da özetlerin sadece bir önceki bölüme dair olması. Yani eğer oynadığınız son iki bölüm arasında senaryo kurgusu olarak biraz kopukluk varsa (ki böyle bölümler tasarlanmış) ve araya başka oyunlar, başka aktiviteler sıkıştırıp oyuna dönerseniz kafanız allak bullak olabilir. Gerçi ben iki oturuşta bitirdim oyunu, zaten unutacak bir süre geçmedi.

Bir de bölümler arası müthiş yükleme süreleri var PC'de. *Hardline*, herhalde teknik olarak işin ehli olmayan insanlardan çıkmış. Yükleme süreleri bazen katlanamayacağınız kadar uzun. Ama bu işi perdelemek için herhangi bir çaba da gösterilmemiş. Şöyle anlatayım hemen: *Hardline*'da bir bölümü bitirdiğinizde sizin bölüme dair istatistikleriniz geliyor ekrana. Kimleri tutukladınız, kaç dosya kapattınız, tüm bu detayların aktığı bir ekran var. 30 saniyeden geri sayarken diyorsunuz ki *"Güzel, ben istatistiklerime bakarken arkada oyun yükleniyor."* Yok canım öyle bir şey. İster 30 saniyeyi bekleyin, isterseniz hemen başlatın yeni bölümü (elle hemen başlatabiliyorsunuz). Yükleme süresi AYNI! O yükleme süresini 30 saniyelik sürecin arkasına koymayan geliştiricilerin bahanesini çok merak ediyorum ben yahu.



Ne o, yoksa ortalığın karışacağı bölümler hiç olmayacak mı sandınız?


Evladım, o direksiyon tutuşuyla sana nasıl ehliyet vermişler?

Ama tüm bunlara rağmen sunum çok güzel. Grafikler, özellikle de karakterlerin mimikleri bir harika. Zaten dedim ya, dizi kıvamında *Hardline*. O nedenle karakterlerin kişilikleri çok önemli. Mimikler ve animasyonlar bunu ciddi şekilde desteklemiş, yukarıya taşımış. Yanınızdaki karakterin direksiyonu çevirişinde eli ile simidin teması, sizinle etkileşimlerdeki akıcılıkları falan müthiş. Ama bu kadar iyi bir grafiğe gerek var mıydı? Ya da profesyonel oyunculara para harcamaktan ne zaman bıkacak stüdyolar? Çünkü oyunun sonuna geldiğinizde "tüm bu makyajlama, tüm bu çaba neyi anlatmak için?" diye soruyorsunuz. Ortada anlatmaya değer bir hikâye var mı?

İKİNCİ SEZON İPTAL

Hardline, zaten bu soruda fena çuvallıyor. Oyundaki karakterler güzel yazılmış, ayakları yere basıyor. Çok Amerikanlar, çok polisiye dizi mizacına sahipler ama amaçlanan şey de bu. O nedenle işlerini iyi yapıyorlar. Ama ana senaryo, nereden bakarsanız bakın orijinallikten uzak ve içi boş geliyor. Karakterlerle ne zaman tanışsanız herkesin rengi az çok belli oluyor. Biraz şaşırtacak öğe var ama sonuçta size hiç "vaaay" dedirtmiyor. Oyunu bitirdiğimde *"E geçen seneki Far Cry 4 bundan daha iyiydi be"* dedim kendi kendime. Ki o açık dünyasıyla övünen bir oyun. Burada ise koridorlar, sınırlı alanlar var.

Hardline, *BF* ailesinde son dönemlerdeki en derli toplu (ama orijinallikten uzak) senaryoya sahip. Yine de bu, iyi bir iş yaptığını göstermiyor. En azından tek kişilik kısımda oyun övgüleri toplayacak durumda değil. *Advanced Warfare*'in karşısında duramayıp ertelenmiş olsa da, bugün bile 170 TL'lik bir oyun yok karşınızda.

SİLAHIM GÜÇLÜ OLSUN

Hardline'ın silah geliştirme sistemi güzel, ama yeni değil. BF4'e benzeyen, menüsü sadeleşmiş sistemde her silaha namlu, tutma alanı, vizör ve benzeri parçalar takabiliyorsunuz. Yeni silahlar ya davalardan, ya da atladığınız seviyelerden geliyor. Özel bir-iki ekipman da var tabii. Toplamda 15 seviye var ve hızlıca ilerliyorsunuz. Kimi yerlerde ekipmanlarınızı değiştirebiliyor, farklı taktikler deneyebiliyorsunuz. Mesela sonlara doğru bir grup düşmanı Zipline ile es geçip sonuca gittiğim oldu benim.



MULTIPLAYER

ADAM PİSLİĞİN TEKİ ÇIKTI RIZA BABA!

-BERKAN CESUR

Battlefield dediğin her daim çoklu oyuncu modu için oynanmış, bu yönüyle tanınmış ve o denli sevilmiş bir oyundur diyor, sayfaların geri kalanını Sarp'ın elinden alıyoruz efendim. Gelelim gerçek aksiyona; *Battlefield Hardline*'ın çoklu oyuncu moduna! (*Havanı yesinler –Sarp*)

Battlefield geleneğinde genellikle bir sonraki oyun, eski oyunun sorunlarını gidermiş, beklenileni vermiş ve üzerine konulması gereken ekstraları kondurmuş yeni bir oyun olarak karşımıza çıkar. Aynı sebepten de yeni *Battlefield* oyununda karşılaşacaklarımızı az çok daha önceden tahmin eder ve genellikle de yanılmayız.

Gelgelelim bu sefer *Hardline*, askeri gidişattan ilk defa gözle görülür bir şekilde koptu. Oyunu bilgisayarıma yükler yüklemez daldığım çoklu oyuncu modu bu sebepten beni fazlaca şaşırtacak diye düşünüyordum, ancak yanılmışım. *Battlefield Hardline*, bu haliyle cilalanmış bir *Battlefield 4* modundan farksız. Oyun yapısında fazlaca değişiklik yok ve çoklu oyuncu heyecanı hızlı oyunların bünyenizde bıraktığı şok etkisine dayandırılmış. Yapılan küçük değişiklikler ve isim farklılıkları "yepyeni bir yapım!" algısı oluşturmaya çalışsa da, serinin sıkı takipçileri bunun aynı fokun laciverti olduğunu kolayca anlayacaktır. (Lacivert fok Giresun çevresinde bolca rastlanan bir hayvandır, yersen.)

GAZ PEDALIYLA DOST OLUN

Özlenen *Battlefield* atraksiyonu hiç mi yok? Elbet var. Özellikle bol ticket'lı Conquest modlarında hâlâ buram buram *Battlefield 3* ve *4* kokusu almak mümkün. Ancak bu koku o denli bulanık ve reklamı yanlış yapılmış durumda ki, tüm gözler yeni ve en popüler mod olan Hotwire'a çevrilmiş gözüküyor. Araç kullanımının had safhada olduğu bu mod, hem suçluların hem de polislerin işaretli araçları devralıp son sürat gaza basmasından ibaret desek, yanlış olmaz. Mevzu bahis araçları düşman elindeyken durdurmanız, sizdeyken de kaçırmanız gerekiyor. Gerekliliğe sürekli kovalamaca ve "hız" da dâhil. Zira ele geçirdiğiniz aracı yeterince hızlı sürmezseniz araçtan puan kazanamıyorsunuz, böylelikle de önlenemez hızda bir oyun ve amaçlanan kargaşa doğuyor. Bu haliyle *Battlefield* serisindeki en devrimsel yeniliğin Hotwire modu olduğu açık, ancak modun her zaman vaat ettiğince heyecan içermemesi ve çoğunlukla araçla dönüp dolaşarak kısa yoldan tecrübe puanı kazanmak için kullanılması da yadsınamaz bir gerçek. Öyle ki "FAST SPAWN, HOTWIRE ONLY, FAST XP!!" temalı sunucular istemediğiniz kadar fazla. Gerçi serinin eski oyunlarından hatırlayacağımız Operation Metro "*Başka işe mi yarıyordu?*" diye sorarsanız, haklısınız der, susarım.

Gelelim diğer modlara. Hazır hızdan bahsediyorken gaz pedalından ayağımızı hiç çekmeden iki hızlı ve yeni oyun moduna değinsek yerinde olur. Bunlar Rescue ve Crosshair. Bu iki modda da yalnızca bir kere ölme hakkımızın olduğunun altını çizelim. Rescue'da rehine kurtarma/rehineyi savunma amacıyla çarpışırken Crosshair'da takımımızdaki VIP'yi korumaya, karşı tarafın VIP'sini öldürmeye çalışıyoruz. 5'te devre 10'da biter mantığıyla hem polis hem de suçlu olarak oynadığımız bu modlar, *Battlefield*'ı ilk defa e-spor sahnesine yakınlaştırıyor. Yalnızca dakikalar süren her oyun, oldukça gergin ve bir o kadar da taktiksel gidişatlar içermekte. Özellikle bir arkadaş grubuyla *Battlefield Hardline*'ı oynayacaklar için bu iki modun biçilmiş kaftan olduğunu söyleyebilirim.

Heist modunda hırsızlar olarak banka kasalarını soymaya, polis olarak da hırsızları durdurmaya çalışıyoruz. Ancak bu hırsız-polis ikileminden beni en çok etkileyen Blood Money modu oldu. Conquest kargaşasına bir de karşı takımdan para çalıp kendi kasamıza geri getirme görevi ekleyen bu yenilik, bana kalırsa *Hardline*'ın en başarılı ve çoklu oyuncuya en müsait modu olmuş. Hem strateji hem de silah kabiliyetinin tavan yaptığı bu modda, özellikle süresi uzun tutulan sunucuları seçin. Hem oyuna iyice ısınıyor hem de sürenin uzun olması sebebiyle kazananın şansa kalmadığı bir oyunun içerisinde bulunma şansı yakalıyorsunuz.

KAHROLASI FEDERAL: ROB HALFORD'UN KELİ

Yakalıyorsunuz ama o da ne! Bindiğiniz aracın içerisinde birden çalmaya başlayan Judas Priest sizi şaşırtabilir. Evet, bir GTA yelpazesinde →

BATTLEFIELD 5 TAŞ VE SOPALARLA OLMAYACAK

Eğer serinin sıkı bir takipçisi iseniz Battlefield'ın hırsız-polis eksenine kayması elbet bir noktada size rahatsızlık vermiştir (evet, oyunu beğenmiş olsanız bile). Gelin size müjdeyi verelim. EA yetkilisi Blake Jorgensen'in yaptığı açıklamaya göre yeni Battlefield oyunu mutlak surette eski atmosferine geri dönerek askeri bir havaya yeniden bürünecek. O zamana kadarsa, askeri FPS sevdalılarının uğrak durağı bir süre daha Battlefield 4 olacak gibi gözüküyor.

PERFORMANS

İlk defa bir Battlefield oyununun bilgisayarımı yormadan akıcı bir şekilde çalıştığına tanık oldum. Mantle desteğiyle birlikte neredeyse hiç ayar yapmaksızın oyun resmen akıyor! Akıyor dediysem, 60fps'den aşağı düşmemeyi kastediyorum. Referans olması açısından, ekran kartımın HD7970 olduğunu belirteyim. Yaşasın ısınmayan işlemciler, yaşasın penetrasyon sevmeyen oyun teknolojisi.



Battlefield Hardline çoğu şeyi doğru yapamasa da aksiyonun ortasına sizi kondurmak konusunda hâlâ ve ısrarlı bir şekilde başarılı.



Garanti veriyorum, öleceksiniz!



HARDLINE BİR ŞEYLER DENEMEYE ÇALIŞMIŞ, BUNA ŞÜPHE YOK. AMA VISCERAL TASARIM AŞAMASINDA ALDIĞI İLHAMI OYUNUN YAPIMINA AKTARAMAMIŞ GİBİ GÖRÜNÜYOR.

→ olmasa da artık Battlefield araçlarında da radyo bulunuyor. Her ne kadar radyo olayı "kahrolası federal" muhabbeti geçen Amerikan filmi klişelerini tümler olsa da, çatışma ortasında birden hopaşinanay moduna son ses geçiyor olmak atmosferden kesinlikle uzaklaştırıyor. Denedim ama sevemedim.

Sevmeyi denediğim ve tümden ısınamadığım bir diğer konu ise artık tüm geliştirme ve silahların oyun içi parayla satın alınıyor oluşu. Eskiden silahların ve profilimizin gelişimine, birtakım başarılara bağlı olan bu durum, tümden eski rutininden sıyrılmış olmasa da konuya yeni bir kafa karışıklığı eklemiş. Bir de işin içinde EA olunca, ulen bu paralar yakında micro-transaction ile satılmaya başlanır diye düşünmeden edemiyor insan.

Oyun içi parayla satın alınabilen silahlara değinmişken, göze çarpan iki büyük yeniliğe de dikkat çekelim. Bunlardan ilki grappling hook ve binaların tepesine tırmanmak için kullandığımız halat. Zipline ise iki mesafe arasında çelik halatla ufak bir seyahate çıkmamızı sağlıyor. Hırsız-polis atmosferini düşündüğümüzde gayet giderli sayılabilecek bu iki yeni icat, yanımızda taşımamız için diğer ekipmanlarımızdan feragat etmemizi gerektirdiğinden tercih edilmesi sakıncalı olabilir. Yanında molotof kokteyl taşımak yerine artistik bir zipline taşımayı hangi hırsız tercih eder, merak konusu. Yanlış duymadınız, oyunda molotof kokteyl var, evet.

Oyun içi parayla satın alınabilen bir diğer ekipman ise eski *BF* oyunlarından hatırlayacağımız battlepack'ler. Rastgele olarak eşya, kamuflaj malzemesi ve silah ekipmanı veren bu tatlı çantalar oyunun vazgeçilmezleri değil tabii ama hâlâ yeterince faydasını gördüğümüz bir eşya olarak seride konumunu muhafaza ediyor. Artık bu çantalar birikmese dahi, paranızı harcayıp satın alabiliyorsunuz. Şansına güvenen *BF* oyuncuları için yeni alışkanlık hayırlı uğurlu olsun (arkadaşlarla çoluğun çocuğun rızkının Battlepack'e basma keyfi w/ 63 others).

BAYRAM DEĞİL, SEYRAN DEĞİL, BU OYUNDA NEDEN BUG YOK?

Teknik açıdan baktığımızda serinin teknolojik gelişiminin hasatını topladığını söyleyebiliriz. *Battlefield 4*'ün meşhur bug dolu çıkışı ve onu takip eden hatalarından arınma süreci, *Hardline*'ın doğasında bulunmuyor. Mantle teknolojisi tümüyle OLMUŞ ve AMD ekran kartı sahibi tüm *Hardline* oyuncularını fazlasıyla mutlu edecek gibi. Ultra ayarlarda bile 64 kişilik haritalarda 70fps'nin altına düştüğümü pek hatırlamıyorum (yalnız Mantle kullanırken Fraps ve benzeri uygulamalar çalışmıyor, bilginize). DirectX 11'e geçiş yaptığımızda da öyle aman aman bir düşüş yaşanmıyor, iyi performans burada da devam ediyor. Türkiye sunucuları da var ve pingler 10 milisaniyeden yukarı tırmanmıyor. Teknik açıdan koca bir alkışı bu sefer hakettі **Visceral Games**, helal olsun!

Her ne kadar teknik açıdan takdire şayan bir çıkış yapsa da *Battlefield Hardline* aynı eşeği maviye boyamanın en güzel örneklerinden biri. Aynı oyun motoruyla ikinci turu atarak tasarruf etme konusunda doğru bir tutum sergileyip ek bir hikâye oluşturan ekip, hırsız-polis alanını seçerek büyük bir risk almış. Bu riski ne devrimsel boyutta bir yenilik ile süslemiş ne de seriyi berbat hatırlatacak kadar kötü bir oyuna imza atmış. *Hardline* her şeyin ortasına "he" diyen Beyaz Show programlarını hatırlattı bana. Herkes için ideal ama kim ne kadar eğlenir orası şaibeli. Çok paranız ve *Battlefield* serisine tutkunuz varsa alın oynayın, pişman olmayacaksınız. Ancak bu deneyim için *Payday* satın almak, geri kalan faktörlerin tümünde *Battlefield 4* oynamaya devam etmek en mantıklı tercih gibi duruyor, söyleyeyim.



Oyunun sanat yönetmenine koca bir alkış.







+

- BF4'e göre daha düzgün hikâye
- Karakter grafikleri
- Oyuncular (gerçek olanlar)

−

- ...o parayı hikâyeye harcasaydınız?
- Senaryoya uymayan mekanikler
- Kısa süren oyun
- Yavan araç kovalamacaları
- Müthiş uzun yükleme süreleri
- Oyunun tasarlanışındaki grafik/animasyon hataları

6+

SON KARAR

En azından tek kişilik kısımda verilen tam parayı hak etmeyen, ama az çok eğlendirebilen bir macera. İki haftaya hatırlamazsınız bile.

KÜNYE

- **Tür:** FPS
- **Yapım:** Visceral Games / DICE
- **Dağıtım:** EA / Aral
- **Kutulu Fiyatı:** 200 TL (PC), 260 TL (PS4), 230 TL (PS3)
- **Dijital İndirme:** 168 TL (Playstore), 209 TL (PS Store)
- **Yaş Sınırı:** 18
- **Dahası İçin:** battlefield.com/hardline


Bu abiler bana Silent Hill'deki Piramit Kafaları hatırlattı.

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

TOPLA DA GEL CAPCOM! -ENİS KİRAZOĞLU

Bu ay Capcom yayıncılığındaki iki oyununun da incelemesinin bana nasip olmasını sorgulamıyorum. Gerçekten de bilerek ve isteyerek oluşan bir durum olduğuna inanmıyorum. Hayır, Capcom'un evime elinde bir çanta ile geldiğini de kabul etmiyorum. Kafelerde, çay bahçelerinde gizli gizli görüşüp anlaşmaya vardığımız dedikodularını es geçiyorum. Ve yine hayır! Bu *Resident Evil*'ın da iyi bir oyun olduğunu kabul etmiyorum.

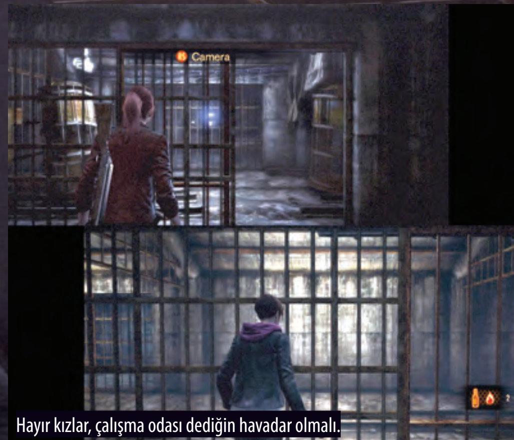
Capcom'daki arkadaşlarımız aylık toplantılarında ne konuşuyorlar gerçekten çok merak ediyorum. *"Haydin yeni bir Resi yapalım"* dendiğinde ağızlardan çıkan o fikirleri gerçekten duymak istiyorum. Bunu sakın ola küçümsediğim için söylediğimi düşünmeyin. Bir serinin tarzıyla bu kadar oynanabilmesi insanda gerçekten merak uyandırıyor. Beşinci oyunda co-op'a ağırlık veren seri, sonrasında iyice aksiyona doğru yelken açtı. Altıncı oyundaysa işler iyice çığırından çıktı. Chris ve peşindeki arkadaşlarıyla silahlı zombilere karşı kapışmaya giriyorduk. Sonra ne olduysa serinin eski hayranları düşünülerek 3DS için *Revelations* yayınlandı. Açıkçası çoğu oyuncu için sürpriz kalitede bir oyundu bu. O kadar ki son zamanlarda çıkan tüm *Resident Evil*'lar arasında en yüksek not ortalamasına sahip oyun oldu. İnsanlar aradıkları, özledikleri korkuyu *Revelations*'ta buldu. Tabii bunu gören Capcom durur mu... Yapıştırdı cevabı: Hop, *Revelations HD* adı altında aynı oyunu bu kez PC, PS3, Xbox 360 platformlarına çıkardı. O andan sonra da tahmin edebileceğiniz gibi *Resident Evil* bu yan serisinin üzerine tekrar oynamak istedi ve *Revelations 2* ile karşımıza çıktı.

Peki, ben bunları niye anlatıyorum? Çünkü şu serinin yakın tarihini tekrar bir gözden geçirelim istiyorum. Çünkü Capcom, *Revelations 2*'de daha önce hiç yeltenmediği bir olaya daha girişiyor ve Telltale oyunlarından alışık olduğumuz bölüm bölüm oyun yayınlama mantığını tercih ediyor. *Revelations 2*'yi her hafta yeni bölümü çıkacak şekilde oyunculara sunuyor. Toplam 4 bölüm, yani 4 hafta boyunca oyunun tamamlanmasını bekliyorsunuz. Açıkçası Telltale'in bu başarılı stratejisinin ardından farklı firmaların da aynı yola gireceğini tahmin ediyordum, fakat *Resident Evil* serisinin öncülerden biri olacağını tahmin edememiştim.

Bölüm bölüm yayınlanmaya uygun olarak, hikâye dizi mantığında işleniyor. Her bölüm öncesinde bir *"Previously On"*, her bölüm sonrasında da bir *"Next Time On"* görüyoruz. Açıkçası *Resident Evil*'ın atmosferi sebebiyle olsa gerek bu kısımları bana inanılmaz derecede *Alan Wake*'i anımsattı. Gerçi durun, sadece bu kısımlarıyla değil, farklı yerleriyle de bana *Alan Wake*'i anımsatan bir oyun oldu *Revelations 2*. Ama önce biraz tanıyalım oyunumuzu.

DÖRT KARAKTER, İKİ PATİKA

Revelations 2'de toplam dört karaktere can veriyoruz. Bu dört arkadaşımızla farklı yerlerde ikişerli gruplar halinde yol alıyoruz. Bir grupta bir anda kendilerini hapishanede bulan Claire ile Moira'yı yönetirken diğer grupta



Hayır kızlar, çalışma odası dediğin havadar olmalı.

CO-OP'TA +1 OLMAK

Capcom kafayı takmış, Resident Evil'a illa bir co-op koyacak. Bunu başarmak için de güzel bir yol arıyor. Neyse ki korku öğesini feci baltalayan eski mekanikten vazgeçip yeni yol arayışına girmiş geliştirici ekip. Fakat bu sefer de başka bir sorun var. Claire ve Barry'yi oynayan kişi için ortaklaşa gitmek gayet güzel olsa da biz yancıların oyun keyfi azalıyor. Kusura bakmayın ama ben, yanımdaki şahıs (*Aşk olsun Furkan. -Enis*) yaratıkların üstüne kurşun yağdırıp yakasını kurtarmaya çalışırken tek işimin fener tutmak, parmak uzatmak ve beklemek olmasını sevemedim. Yancı karakter olmanın zevki etrafı araştırıken ve bulmaca türevi şeylerle uğraşırken çıkıyor. Bu anlar da maalesef oyunu baştan sona ikinci karakter olarak bitirmek için bir sebep veremiyor. **-Furkan K.**


"Uff, snne be slk!"


"Burayı kim dağıttı böyle? Arkanızı toplamaktan NEFRET EDİYORUM!"

Moira'yı kurtarmaya gelen Barry ve orada mahsur kalmış küçük yol arkadaşı Natalie ile ilerliyoruz. Bu iki grupta da bir kişi silah kullanabilirken (Barry ve Claire), diğerleri yancı pozisyonunda takılıyorlar (Moira ve Natalie). Bölüm başlarında Claire ve Moira ile yol alırken, bölümün yarısından sonra Barry ve Natalie'ye geçerek hikâyenin öbür yüzünü görüyoruz.

Aslında hikâyeyi ele alış biçimi açısından *Revelations 2* oldukça hoşuma gitti. Adada mahsur kalan insanlar konsepti -her ne kadar sonlara doğru klişeye bağlasa da- oldukça merak uyandırıcı. Claire ve Moira ile adada neler olup bittiğini bulmaya çalışıyor, Barry ve Natalie ile de Claire'ların izini sürmeye çalışıyoruz. Fakat bu senaryonun bir zaafı, Barry ile oynadığımız bölümlerin Claire ile geçtiğimiz bölümlerle neredeyse aynı olması. Ağırlıklı olarak iki grupla da aynı mekanlarda koşturmak işleri sıkıcı hale getiriyor. Önce Claire ile ilerleyip ardından Barry ile aynı yeri görmek içimi bunalttı açıkçası. Bu yüzden Barry bölümleri oyunun en büyük handikâpı haline gelmiş.

Co-op için tasarlandığı belli olsa da tek başımıza oynarken yanımızdaki karaktere istediğimiz zaman geçebiliyoruz. Ağırlıklı olarak Claire ile gitsek de ara sıra Moira'ya geçerek bazı bulmacaları çözmemiz, kapıları açmamız gerekebiliyor. Moira'nın çok bir olayı yok, yaptığı en önemli şey etrafa ışık tutmak. Kendisi 'flashlight' taşıyıcımız. Eğer düşmanların üzerine belli bir süre ışık tutarsa sersemletebiliyor (*Alan Wake* bizi mi andı?). Barry'nin yanındaki Natalie ise düşmanların yerini ve zayıf noktalarını saptayabiliyor. Onun da tek saldırı çeşidi zombilere tuğla atmak (*The Last of Us* mı dediniz?). Claire ve Barry ise daha önce de dediğim gibi işin ateş gücü kısmını oluşturuyorlar.

BİR DENEME OLARAK RESIDENT EVIL

Aslında *Revelations 2* bir mini oyun denemesi gibi olmuş. Rakiplerine kıyasla görsel olarak zayıf, kendi kıstasındaki oyunlara göre daha düşük prodüksiyonlu bir yapım olarak konumlandırılmış. Ana bir oyun olarak lanse etmek istememiş onu Capcom. Fakat bana kalırsa bu şekilde elindeki potansiyeli harcamış. Çünkü önceki *RE*'lere nazaran *Revelations 2*, çok daha yoğun bir atmosfere, çok daha sağlam çatışma mekaniklerine sahip; fakat dediğim gibi, serinin önceki oyunlara nazaran. Maalesef önceki oyunlarından iyi olması, onu şimdiki rakipleriyle aynı potaya sokmuyor. Toplam beş saat civarı sürecek maceranın Barry bölümlerini daha kısa tutsalar, görsel anlamda daha iyi bir materyal sunsalar, oynanış kısmıyla biraz daha oynasalar, biraz da senaryoyu uzatsalar, şu an çok daha farklı cümlelerle konuşuyor olabilirdik. Fakat bu haliyle *Resident Evil Revelations 2* unutulmayacak bir macera sunmuyor. Yine de uygun fiyatıyla çok fazla şey beklemeden deneyebileceğiniz ve büyük olasılıkla memnun kalacağınız bir oyun bekliyor sizi. Bana çok da aldırmayın... Ben sadece eldeki potansiyelin heba olmasını üzülmüş bir neferim, o kadar...

CAPCOM'UN OYUN DENEMELERİNDE SIRA, DİZİ GİBİ OYUN YAYINLAMAKTA. CLAIRE İSE BUNA FAZLACA İÇERLEMİŞ.




"Haydi bre pehlivan!"



- Özlem duyduğumuz Resi atmosferine yaklaşılmış
- Claire bölümleri iyi tasarlanmış
- Uygun fiyatı
- Konsolda split screen keyfi

−

- Claire bölümlerinin aksine Barry bölümleri yavan
- Görsel olarak zayıf
- Kısa oyun süresi

6

SON KARAR

The Evil Within'in ardından iyi bir hayatta kalma oyunu arıyorsanız uygun fiyatıyla Revelations 2'yi es geçmeyin.


KÜNYE

Tür: Hayatta Kalma **Yapım:** Capcom **Dağıtım:** Capcom / Aral **Kutulu Fiyatı:** 126TL (PC) **Yaş sınırı:** +18 **Dijital İndirme:** 36TL (Playstore), 50 TL (Steam) **Daha fazlası için:** tinyurl.com/ogz-90-revelations-2

TORMENTUM DARK SARROW

NİHAYET KARANLIK BİR HİKÂYE

-ESER GÜVEN





Adventure dedin mi dişli bulmacası olacak, yoksa puan kırarım.



+

- Muhteşem bir görsel yanı var, çok etkileyici
- Hikâyesi yeterince karanlık, atmosfere etkisi büyük
- Ahlaki kararlar oyunun sonu üzerinde etkili

−

- Animasyonlar çok basit kalıyor
- Zorluk seviyesi beklediğimin altında
- Karakterlerle bir bağ kurmak mümkün değil
- Hiç seslendirme yok

7

SON KARAR

Ruhunuza işkence etmeye değil, gözlerinize hitap etmeye gelmiş.



KÜNYE

- **Tür:** Dark Adventure
- **Yapım:** OhNoo Studio
- **Fiyatı:** 20 TL (Steam)
- **Dahası İçin:** ohnoo.com/tormentum

Tormentum'un kapağını gördüğüm anda aklımda tek bir isim canlanmıştı: *Dark Seed*. Evet doğru tahmin ettiniz, bir kez daha size eskilerden bahsedeceğim. *Dark Seed*, çizimlerini **H. R. Giger**'ın yaptığı korku temalı bir adventure oyunuydu. Evet evet doğru hatırladınız, hani şu *Alien*'ın yaratıcısı olan Giger. Senelerdir adventure türü öyle bir noktaya geldi ki neredeyse çıkan her oyun komik; şöyle süper espriler, böyle komik karakterler, öyle cıvıl cıvıl renkler. Karanlık temalı adventure oyunlarına resmen hasret kalmıştık. Grafikleriyle de bir tarzı olan, karanlık adventure'lardan bahsediyorum. *Dark Seed* gibi olanlardan... *Tormentum* gibi olanlardan.

Tormentum'un esinlendiği tek isim Giger değil elbette, asıl ilham kaynağı Polonyalı ressam **Zdzislaw Beksinski**. Ama onun çizimleri de en az Giger'ınki kadar çarpık.

NAMELESS ONE, ÇOK TANIDIK BE

Oyuna başladığımızda ismimizi falan bilmiyoruz, uçan bir zeplinin içinde, kafesteyiz. Muhafızdan öğrendiğimiz kadarıyla günahlarımızın cezasını çekip ruhumuzu arındırmak için işkence göreceğiz. Tek hatırlayabildiğimiz sanki ellerini gökyüzüne açmış gibi duran tuhaf bir yapı. Yapılacak en akıllıca işi yapıyor ve kaçmaya, o yapıya bir şekilde ulaşmaya karar veriyoruz.

Hikâye basit gibi duruyor ama içerisindeki günah teması yalnızca bir cümle ile sınırlı değil. Oyunda bir ahlak sistemi mevcut ve iyi ile kötü arasında seçim yapmamız gereken pek çok olay ile karşılaşıyoruz. Hoş bir düşünce olsa da seçimler arasında bir gri alan yok, yani seçiminizin iyi mi, yoksa kötü mü olduğunu bariz bilerek yapıyorsunuz, etkilediği tek şey de oyunu bitirdiğinizde farklı bir sona ulaşmanız oluyor. Yoksa ne bulmacalar değişiyor, ne hikâye, ne mekanlar. *Mass Effect 2*'deki İntihar Görevi'nde yaptığımız seçimi hatırlayın, ne kadar acıydı karar vermek. Burada ise öyle bir duygu hissetmiyorsunuz çünkü duygusal bir bağ kurabileceğiniz bir karakter yok. Karşılaştığınız karakterler biraz fazla yüzeysel kalıyor. O zaman da ahlaki tercihin bir ağırlığı kalmıyor.

Neredeyse her işi tek bir tıklamayla halledebildiğimiz tarzdan bir adventure oyunu *Tormentum*. Bulmacaları ise aslında oldukça çeşitli, ama usta adventure oyuncularını zorlayacak veya tatmin edecek seviyede değiller. Envanter bulmacası yok mesela (anahtarla kapıyı açmak gibi şeyleri kastetmiyorum tabi ki). Zaten karşılaşacağınız mantık bulmacaların çoğunun da benzerlerini (tangramlar, dişliler falan) başka adventure oyunlarında görmüştünüz. Ama yine de aralarında uygulamada sıkıntılar olmuş olsa da düşünce olarak hoş bulmacalar var ve bunların çoğu da oyunun karanlık atmosferine iyi yedirilmiş.

EVE ASMALIK TABLOLAR

Oyunun grafikleri her ne kadar acayip etkileyici olsa da (özellikle bu tür görsellere ilginiz varsa) animasyon bakımından pek başarılı olduğu söylenemez. Ana karakterimiz hareket etmiyor mesela, sabit haldeyiz. Yani oyun etrafta serbestçe dolaştığımız bir point'n'click adventure'dan çok içinde bulunduğumuz ekrandaki bulmacaları çözmeye ve ilerlemeye çalıştığımız tarzda adventure'lara daha çok benziyor. Arkaplandaki hareketler de genellikle kendini tekrar eden animasyonlardan oluşuyor, tamam bunlar sahneye can veren dokunuşlar ama daha iyi olabilirdi diye düşünmeden de edemedim. Bir de oyunu neden geniş ekran değil de 4:3 yaptıklarını anlamadım.

Tormentum bağımsız bir adventure oyunundan beklediğimden fazlasını sundu bana. Çok eksik yanı var, kabul ama uzun süredir karşılaşmadığım tarzda bir karanlık adventure oyununu çok da eleştirecek değilim. Keşke bu görselliğe, bu karanlık temalara sahip daha çok adventure çıksa. Sıkıldım artık ben komikliklerden yav, gidip *Dark Seed* oynayayım en iyisi.


Adana treni kalkıyorrr, aşağıda yolcu kalmasın.

pc one ps4

WHITE NIGHT

AYDINLIKTAN KARANLIĞA GEÇERKEN -ESER GÜVEN

Siz hiç siyah beyaz rüya gördünüz mü? Ben gördüm bir keresinde, resmen süper bir kabustu ve renksiz olması, olduğundan daha da ürkütücü hale getirmişti rüyayı. Çok gölgeli bir rüya olduğunu hatırlıyorum, çok da tekinsiz. Aynı *White Night* gibi.

Şimdi yazıyı okumayı bırakın ve tarayıcınıza **tinyurl.com/ogzwhite** adresini yazarak şu çıkış fragmanını bir izleyin. Neyle karşı karşıya olduğumuzu görmenizi istiyorum. Yav farkında mısınız, *Alone in the Dark*'tan beri ağız tadıyla bir malikâne korkusu oynamadık aslında biz. *White Night* resmen bu açlığı dindirmek için yola çıkmış gibi görünen, enfes görünümlü bir oyun.

RENKSİZLİĞİN GÜCÜ

Oyun başladığı anda sizi ilk çarpan şey kendine has grafik tarzı olacak. Ama sabit resimler size bu atmosferin vuruculuğunu anlatamaz öyle diyeyim, oyundaki ışık ve gölge kullanımı o kadar başarılı ki görmeniz lazım. Zaten ben böyle, sanat eseri gibi oyunları çok seviyorum.

Biliyorsunuz son zamanlarda birinci şahıstan oynanan korku oyunları sayısında patlama var ve bu oyuncuyu korkutmanın en kolay yolu aslında. Kafayı sağa çevir, "***bööööğğ!***" diye bir yaratık çıksın. Oyunu kendi gözünüzden oynarken bu 'jump scare' anlarının başarılı olması kolay tabi. Ama aynı korku hissini üçüncü şahıs bir oyunda yaşatabilmek kolay iş değil. *White Night* oynarken ise korkuyorsunuz. Bazen resmen tüyleriniz diken diken oluyor. Çünkü aynı *Alone in the Dark*'ta olduğu gibi sabit kamera açıları var oyunda. Fareyi oynatayım, odanın başka açısını göreyim diye bir şansınız yok. Bazen öyle açılar kullanılmış ki korkacağınızı hissediyorsunuz resmen. Bu alışıldık korku oyunlarından sıkılan oyuncular için ilaç gibi bir şey.

Tamam konuya hayran kaldığım grafiklerden ve temadan girdim ama oyunun hikâyesi de fena değil. 1930'larda geçiyor oyunumuz, yoldaki bir kadına çarpmamak için arabasıyla kaza yapan bir adamı oynuyoruz. Kazanın ardından hafıza mafıza kalmamış, kıza ne olduğunu öğrenmek istiyor ve kendimizi gizemli bir malikânede buluyoruz. İçeride yaptığımız şey aslında odaları dolaşmak, neler döndüğünü araştırmak, kilitli kapıları açmak falan. Bunlar için de ışığa ihtiyacımız var. Örneğin koltuğa oturup oyunu kaydedebiliyoruz ama bunu karanlıkta yapamıyoruz. Ya da çoğu eşyayı elimizde kibrit varken kullanamıyoruz, ışık açmamız gerekiyor.

Karanlık için bir kibrit de sen yak!

UĞURSUZ BİR ŞEY GELİYOR BU YANA...

Peki kibrit yalnızca anlık olarak etrafı görmemize mi yarıyor? Hayır. Kibrit oyundaki silahımız resmen. Gölgelerde nelerin saklandığını bilemeyiz değil mi, işte kibrit sayesinde karanlığı dağıtıyor ve kendimizi güvende hissediyoruz. Ve bir o kadar da güvensiz. Çünkü kibritin aydınlattığı alan dışındaki karanlık gerçekten ürkütücü, kibriti çevirdiğimiz yerde neyle karşılaşacağımız belirsiz. Sırf bu yüzden bazı yerleri yavaş oynuyorsunuz, kapının birine yaklaşmaktan korkuyorsunuz çünkü. Bu özel ışık kullanım mekaniği gerçekten muhteşem olmuş. Ha bir de yanımızda sınırlı sayıda,12 tane kibrit taşıyabiliyoruz, üstüne bir de bazen kibriti yakamayıp cıss ettirince içimiz de cıss ediyor. Ha çok fazla kibrit yokluğu çekmiyoruz ama yine de farklı bir heyecan bu da. Diğer bir heyecan da aha elektrik düğmesi buldum diye sevinip çalışmadığını görünce yaşanıyor. Heyecan değil de hayal kırıklığı desem daha iyiydi.

Evin içinde okuyacak çok fazla şey var. Biraz *Gone Home*'a benzettim ben, mektuplar falan. İnceleyebildiğiniz pek çok eşya ve okuyabileceğiniz bolca eşya açıklaması da var. Bazı okuduklarınız sizi bekleyen tekinsiz şeyler hakkında ipucu verip korku öğesini bir tık daha yukarı taşıyor, ayrıca oyunun geçtiği yıllar hakkında (büyük buhran dönemi) sağlam da bir altyapı kuruyor. Ama bunları okumayıp geçseniz de oyunda bir yerlerde ne yapacağını bilemem gibi bir şey yaşamıyorsunuz.

Yaklaşık 5-6 saatlik bir oyun süresinin ardından geriye dönüp baktığımda bulmacaların keyifli, oyunun görsel yönünün acayip kuvvetli, seslerinin çok atmosferik olduğunu söyleyebiliyorum. Ve zıplatarak değil, gerçekten hissettirerek ürküttüğünü. Bağımsızlar bir kez daha galip geldi.



Yav gitme işte o kapıya, kesin arkasından bir şey çıkacak...



- Oyunun benzersiz görsel stilini öve öve bitiremem
- Seslerin atmosfere katkısı inanılmaz
- Ciddi anlamda korkutucu bir oyun
- Aydınlık ve karanlık mekaniği çok başarılı
- Sabit kamera açıları süper nostaljik bir his veriyor



- Bir noktadan sonra biraz kendini tekrarlamaya başlıyor
- Oyunu ikinci kez oynamak için bir sebep yok
- Etraftaki yazıları okumayınca hikâyenin gerisinde kalınıyor

7+

SON KARAR

Tekinsiz bir malikânede tek başına kalmak gibi yok



KÜNYE

- **Tür:** Horror Adventure
- **Yapım:** OSome Games
- **Fiyatı:** 24 TL (Steam)
- **Dahası İçin:** osome-studio.com/WhiteNight/



DRAGON BALL XENOVERSE

ESKİ DOSTLARLA BULUŞMA VAKTİ! -VOLKAN TURAN

Bugüne kadar izlemek için cesaretimi bir türlü toparlayamadığım animelerin başında gelir *Dragon Ball*. Elbette bu korkaklığımın asıl nedeni *Dragon Ball*'un yarım milyar adet bölümünün olması, diğer neden de bu bölümlerin ikinci yarısının patates olduğunu tahmin etmem. Zaten arkadaşlarım da genelde "güzel başlayan ama sonra tarhana çorbasına dönen seri" şeklinde özetler *DB*'yi. Gerçi ben tarhana çorbasını severim, niye öyle diyorlarsa... Neyse efendim, biliyorum ki *DB*'yi yeni nesilde kana susamış vampirler gibi bekleyen bir güruh var, o yüzden lafı uzatmıyor, kurdelamızı kesiyoruz.

ZAMANDA BİR İLERİ BİR GERİ

Dragon Ball Xenoverse (*DBX* diyelim), serinin eski oyunlarında imzası olan **Dimps** dükkânından çıkıyor. Hadi Dimps'i PS2'deki *DBZ Budokai* serilerinden bilmiyorsunuz; *Street Fighter IV*'ün teknik tarafının sorumlusu, hatta *SF V*'in yine aynı şekildeki arkasındaki isim dersek hatırlarsınız, güvenirsiniz. Haliyle *DBX*'ten beklentiler büyük. Oyun her ne kadar dövüş türünün kulvarında koşsa da bir o kadar da RYO elementi içeriyor ve haliyle konu ne beklediğiniz değil ne bulduğunuz kısmına geliyor. Bakın en baştan söylüyorum; *DBX*'ten hardcore bir dövüş oyunu veya saf RYO beklemeyin. Asla! Çünkü hiç böyle bir amacı yok. Azılı *DB* hayranlarına hitap edeyim de gerisini salla da denmiyor *Xenoverse*'te. Bu yüzden sadık *DB* hayranları konu bakımından üzülebilir çünkü "zamanda geriye giderek olayları düzeltmek" gibi kısmen klişe ama aslında bu kafadaki bir oyun için yeterli bir işimiz var. Trunk'ın bizi ekibe dahil etmesiyle Time Patrols görevi üzerimize yapışıyor ve adeta zaman polisliği yapmaya başlıyoruz. *DB* izleyenlerin hatta eski oyunları oynamış olanların şıp diye hatırlayacağı epik sahneler, epik dövüşler bu oyunun hamurunu oluşturuyor. Oyunun hemen başında da gösterildiği üzere (Goku'ya yardıma gidiyoruz) bozulmuş geçmişe giderek, sadece dövüşerek zaman çizelgesini çaktırmadan düzeltiyoruz. Çaktırmadan diyorum çünkü geçmişteki olayı değiştirmenin Tokitoki şehrinde, yani oyunun geçtiği zamanda bir etkisi olmuyor. Sadece dövüşebilelim diye kurgulanmış şeyler. Ama hakkını vereyim, alışma evresini geçince bir hayli ilginç şeyler oluyor geçmiş dövüşlerde.

DÖVÜŞ AMA NE KADAR?

Önsözden hemen sonra beş sınıftan birini seçip, kaşını gözünü, saçını ayarlayıp oyuna





Asla görmekten sıkılmayacağınız bir karakter: Goku.



Mesela bu sahneye müdahale edeceksiniz. Olan size olacak yani!







Bu bir DB oyunu, tanıdık yüzlerden fazla şey yok.



atıldıktan sonra Tokitoki şehrini üç parçada göreceksiniz. İlk başta dolu dolu gelen bu şehri kısa sürede eriteceğinizden emin olabilirsiniz. Şehirde bol bol konuşacak NPC bulunuyor. Bunların çoğuna vakti gelince uğrayacak, görev alacak, eğitim alacak, çıraklık edecek, eşya verecek; klasik RYO oyunlarındaki etkileşimlerde bulunacaksınız. Zaten genelde de eşya alım-satım dükkanlarına, çevrimiçi/çevrimdışı görev kısımlarına gideceksiniz. Önceki sayfada bahsettiğim Time Patrol görevleri dışında da pek çok yan göreviniz bulunuyor *DBX*'te. Üç kişiye varan ekibiniz ile bu görevlere atlayıp (ki zamanla zorluk seviyeleri artıyor) yine sadece dövüşerek karakterinizi geliştiriyor, yeni eşyalar, yeni özellikler elde ediyorsunuz. Bu yan görevleri dilerseniz yerel olarak çok oyunculu, isterseniz de çevrimiçi olarak çok oyunculu oynayabiliyorsunuz -ki ben çevrimiçi taraftan oldukça memnun kaldım (biraz gecikme sorunu olsa da saniyelik işler yapmadığınız için dert olmuyor). *DB* seven ve PS4 kolunu yanında getiren arkadaşlarınız varsa *DBX* sizin için ayrıca güzel olacak, çünkü yapa zekâya ayarladığınız ekibinizden bir cacık olmuyor. Ki cacık çok güzel bir şeydir, yazın mutlaka şans verin.

Sanırım bu oyunda en çok "dövüşeceğiniz" konusunda anlaştık. Peki, dövüşmek ne kadar iyi *DBX*'te? "İyi ama o kadar da değil" diyerek klişe bir özeti hak etmiyorsunuz, o yüzden size konuyu şöyle açıklayayım: Eski serilerdeki hava dövüşü konsepti korunuyor; düşmana kilitlenmek, geriye fırlayan düşmanı hızla yakalamak, köşeye sıkıştırmak bunlar neyse ama bir tık ötesine geçince, yani işini bilen düşmana (ki yapay zekâ olmuyor bunlar) karşı yapmanız gerekenler sizi bir hayli yoruyor. Havada güdümlenip atağa kalkmak, ataklara ara verip gard almak, gard sırasında rakibi şaşırtıp arkasından çıkmak, kapmaya çalışmak, eğer yemezse gard bozan komboları devreye sokmak, bu sırada rakibin ataklarını savuşturmak, kameranın hızla sağa-sola kaçmasına engel olmak, ekrana diğer düşmanlar gelince karakter kilitini kaçırmamak... Görüldüğü üzere biraz zahmetli, ve oyunun alt yapısı bunları tereyağdan kıl çeker gibi yapmanıza izin vermiyor. Tabii ben konuyu "dövüş oyunu bu" gözüyle değerlendiriyorum ama siz buna "klasik bir aksiyon oyununun havada geçen hali" gözüyle de bakabilirsiniz.

KEŞFİ, ÖDÜLÜ BOL Z

DBZ serileri hangi platformda olursa olsun hep güzel gözükürdü. Cel-shade aromasıyla, güzel fizik motoruyla epik DB ruhunu vermeyi başarmıştı. Neyse ki *DBX*'te de durum değişmiyor. Havok fizik motoru ve *Street Fighter IV*'te de kullanılan Unreal Engine'in modifiye edilmiş hali ortaya pek şirin bir tablo çıkarmış. Önceki oyunlarda yükleme derdi var diye ufuk daha yakınken, şimdi cidden o "genişliği" hissediyorsunuz ve bazen sadece arenalarda bir uçtan bir uca öylesine uçuyorsunuz. Ki zaten uçun. *DBX*'nin RYO elemenlerinin en kuvvetlisi keşfetmekte yatıyor. Özel radarınız ile nerede düşman var, nerede gizli bir malzeme var görebiliyorsunuz. Belirli malzemelerle belirli arenalar açabiliyor, belirli eşyalara ulaşabiliyorsunuz. Yani oyunda dövüşseniz de, gezseniz de kazanan hep sizsiniz. O kadar ki, maçlarda yenilseniz dahi kazanımınızı alıyorsunuz. Yan görevlerde bir anda ortaya çıkabilen daha güçlü düşmanlara yenilmek de görevi iptal etmiyor mesela. Oyuncusunu fazlasıyla affeden ve ödüllendiren bir oyun *DBX*. Zor sevenler aradığını bulamasa da (ki yüzde olarak düşüktür bu kitle), geriye kalan *DB*'ciler için iyi haber bu şüphesiz.

Ben her ne kadar oyunu PS4'te oynayıp incelesem de aslında en büyük bekleyiş PC'deydi. O tayfa *DB* ile ilk kez tanıştı, hem de aynı anda. PC'ci arkadaşlara bu satırların onlar için de aynen geçerli olduğunu söyleyebilirim. *DBX*, serinin epikliğini taşımakta zorlanmıyor ama iyi bir dövüş oyunu, aksiyon ve RYO oyunu olmakta sıkıntılar yaşıyor. Yine de tüm yan görevler, incik cıncık toplanacaklar, çevrimiçi maçlar, turnuvalar, gizli kapaklı içerikleri açma uğraşı derken oyun sizi onlaarca saat idare edecektir. Bundan iyisi ise Şam'da kayısıdır -ki, çok tesadüf, kayısı da severim; hele ki reçelini <3. (Açken ben...)



- Kişiselleştirmelerin dibine vurulmuş
- Keşfedilecek çok şey var
- Ödüllendirme sistemi yerinde
- Çok oyunculu destek

–

- Dövüş mekanikleri sıkıntılı
- Hikâye DB hayranlarını tatmin edici değil
- Seslendirmeler ve müzikler epikliği öldürüyor

7+

SON KARAR

Henüz oyun yağmuru başlamamışken DB sularına rahatlıkla atlamanızı öneriyorum.



KÜNYE

Tür: Aksiyon - Dövüş **Yapım:** DIMPS **Dağıtım:** Bandai Namco / Aral **Fiyat:** 234TL **Dijital İndirme:** 209TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** dragonballxenoverse.com



İşte bu ikili ile oynamak çok zor ama çok zevkli!

HOTLINE MIAMI 2: WRONG NUMBER

-ALO, KİMSİNİZ? –MERHABA, ŞİDDET BEN!

-POZAN ERTEN

Sizce şiddet, içerisinde estetik barındırabilir mi? Cevabınız evet ise asıl sorulması gereken soruya gelelim; estetik onun doğasında mı vardır yoksa çeşitli yorumlamalarla sonradan mı eklenir?

Sinema, müzik, edebiyat ya da elimizdeki örnekte olduğu gibi video oyunları sayesinde şiddet, popüler kültürün bir parçası halinde çok uzun zamandır, çok farklı şekillerde yorumlanıyor. Bu örneklerin pek çoğunu ayıla bayıla takip eden biri olarak benim de yukarıdaki soruya cevabım, şiddetin bu yorumlarla estetik hale getirilebileceği yönünde. Örneğin sinema perdesinde **Tarantino, Scorsese** ya da **John Woo** gibi isimler, şiddeti özellikle iyi adamların tekelindeyken makul göstermekten kurtarıp, anti kahramanların, bazen de saf kötülerin de "vurduğu yerde gül bittiğini" kanıtladılar. Ama "şiddet" öğesini en hoyratça kullanan ve tartışmaları en çok körükleyen ise video oyunları oldu. *Minecraft*'ın şiddet içerdiği için yasaklanma arifesinde olduğu ülkemizde, şiddetin felsefi boyutunu ya da sanatsal yansımasını tartışmak, hele bir de tutup şiddetin estetiğinden falan bahsetmek pek akıl kârı değil ama zaten Türkiye standartlarına takılsak derginin çoğu sayfasını yok etmemiz gerekir. Dolayısıyla *Hotline Miami 2* gibi aşırı şiddetin retro yorumunu ortaya koyan bir oyun, hazır yasal olarak elimizdeyken bütün bunları düşünme ve tartışma fırsatını kaçırmak istemedim. Belki de "şiddet" kavramı en çok bizim ülkemizde bu kadar kafa karıştırıyordur.

KÖTÜLER DE KAZANIR

Aslında her şey 1997 yılında *Grand Theft Auto* ile başladı. Kurgu dünyalar ya da karakterler dışında video oyunlarında karşımıza çok fazla çıkmayan şiddet, *GTA* tarafından gerçek dünyaya taşındı. Bu oyun sadece bir şiddet gösterisi değildi, bize yasadışı işler yaptırıp keyif almamızı sağlayarak resmen algılarımızla oynadı. (Mağduruz, kandırıldık!!1!) Kendi dönemi için bile retro sayılabilecek izometrik bir oynanış sunan *GTA*, gayet estetik de görünmeyi başarmıştı. Aynı yoldan gittiğini rahatlıkla görebileceğimiz *Hotline Miami*, bütün bu şiddeti o günün *GTA*'sından çok daha retro bir tavırla ama gayet modern bir estetik anlayışı ve hikâye anlatımıyla çok başarılı bir şekilde sentezleyerek sunmuştu bundan üç yıl önce. İkinci oyun *Wrong Number* ile de çizgisini zerre bozmadan, hatta üzerine çok daha fazlasını katarak, uyanmak istemeyeceğiniz saykedelik bir kâbusa dönüşmüş durumda. Bu kâbusu doyasıya yaşatmak için bizden sadece iki şey istiyor *Hotline Miami: Wrong Number*; reflekslerimiz ve taktiksel zekâmız.

Hotline Miami dünyasında hayatta kalmak istiyorsanız öğrenmeniz gereken ilk kural, çalan telefonları açmamaktır. Ama ne yazık ki bunu oyundaki yeni kahramanlarımıza anlatmak pek mümkün değil. *Wrong Number*, hikâyesini ilk oyunun aksine tek bir karakterle (*Jacket*) değil on küsur karakter üzerinden anlatmayı seçiyor. Bunlar arasında Jacket'ın ardından onun tarzına hayran manyakların kurduğu bir fanatikler kulübü, Jacket'ın hikâyesi hakkında kitap yazmak için araştırmalar yapan bir yazar, şehirdeki cinayetleri çözmeye çalışan bir dedektif, hatta işin mafya tarafında emekliliğine beş kalmış bir tetikçi bulunuyor. 1 numaralı manyak Jacket başta olmak üzere bütün bu karakterlerin ve gizemlerle dolu *Hotline Miami* dünyasının o düğüm olmuş hikâyesi, 80'lerden 90'lara kadar mekân mekân,

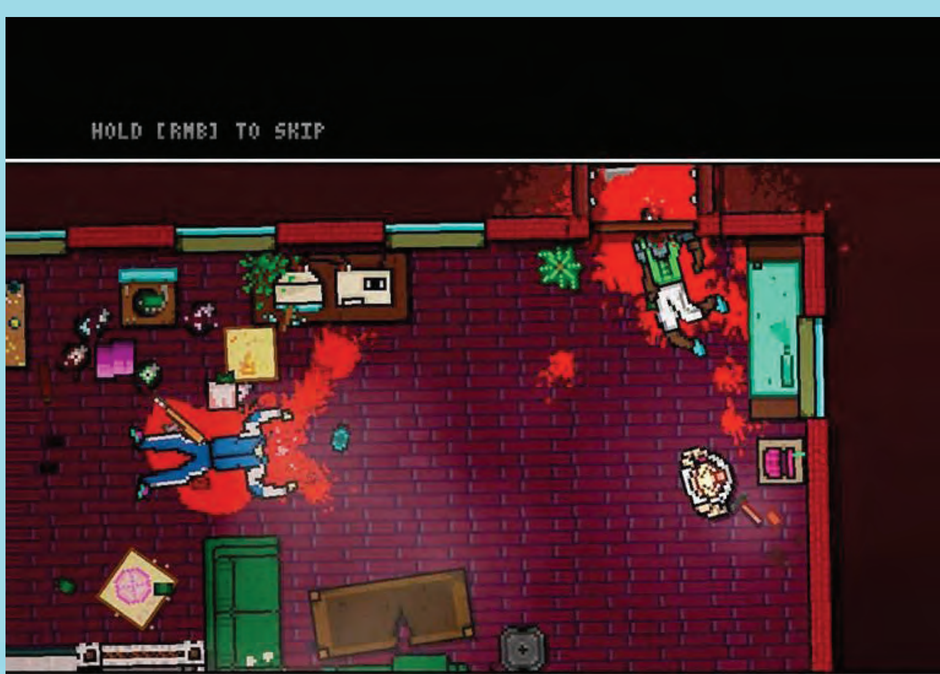
BU OYUNUN NASIL OLUP DA KENDİSİNDEN ÜÇ BEŞ KAT BÜYÜK OYUNLARLA AŞIK ATABİLDİĞİNİ ANLAMAK GERÇEKTEN GÜÇ

OYUNUN FAZLA GÜZEL MÜZİKLERİ

Hotline Miami 2: Wrong Number, tıpkı ilk oyun gibi eşsiz bir soundtrack albümüne imza atmış durumda. Saykedelik piksel operasının can damarı haline gelen parçaların nerdeyse hepsi harika. Kendini tekrar eden aksiyon ve defalarca ölüp baştan başladığınız anların hepsinde sizi oyunun harika atmosferinden koparmayan en önemli etmen müzikler. 90'ların disko tınıları, dumanlı ve trans etkisi yaratan bir elektronik altyapı ile birleşip beyninize hücum ediyor. Oyundan tamamen bağımsız olarak da kulağınızdan eksik etmeyeceğiniz bu soundtrack albümü, bir oyunda müziklerin önemi adına belki de en iyi işlerin başında geliyor. Oyunu oynamayacak olsanız bile müziklerini dinlemenizi kesinlikle öneriyorum.







Yahu bırak çalsın işte telefon, ne gerek vardı da açtın?



karakter karakter uzanan hikâyesi ile bir çözüme kavuşuyor. Tabii bu çözüm de peşinde bazı soru işaretleri getirmiyor değil. Yani *Wrong Number* ilk oyunun başarılı hikâye anlatımını, bu defa oldukça karışık ama sürükleyici bir kurgu ile yaparak çok daha büyük bir dünyayı önümüze koyuyor. Ve çok daha fazla karakter ile bize birbirinden farklı oynanış tarzları sunuyor.

Mesela yazar karakterimiz tam bir Batman edasıyla kimseyi öldürmeden işleri hallediyor, dedektif karakterimiz tam bir psikopat ve kendi kanunları var. Fanatiklerin her biri ayrı maskelere ve spesifik özelliklere sahip. Hatta bu karakterlerden abla kardeş olanını aynı anda kontrol ediyorsunuz. Erkek olan elektrikli testere ile kol bacak avlarken, aynı anda yönlendirdiğiniz ablası otomatik bir tüfekle dehşet saçıyor. Özellikle bu karakterlerle oynadığınız bölümler oldukça zor ama en eğlenceli anları yaşatıyor. Hele ki iki elinde uzi ile takılan bir manyağımız var ki kendisi *Hotline Miami*'nin estetik şiddet anlayışının zirvesinde oturuyor, aksiyonun şiire dönüşmesini görüp hayret ediyorsunuz.

EZ BENİ!

Oyun beklentilerinizi karşılayacak kadar zor. Bu artık bir *Hotline Miami* klasiği. Bazı bölümleri belki 150 defa baştan oynayacaksınız. Geliştirdiğiniz hiçbir taktik bir türlü tutmayacak ya da birkaç adım sonra ufacık bir hata ile beyninizi bekleme moduna alıp sadece reflekslerinizle baş başa kalacaksınız. Mümkünse bu oyunu elinizdeki eski ekipmanlarla oynayın. Çünkü başlarına ne geleceği belli değil, ama büyük ihtimalle *Wrong Number* oynarken odanızın duvarlarında parçalanarak, feci şekilde can verecekler.

Bölüm tasarımları ilk oyuna göre çok daha zekice ve dolayısıyla zorlayıcı. Mesela artık bölümlerde çok daha fazla göz önündesiniz çünkü neredeyse her oda camlı. Neyse ki artık tek mermide ölmediğiniz de oluyor. Çatışmaları ufak sıyrıklarla atlatabiliyorsunuz. Çok daha büyük ve kademe kademe ilerlediğiniz haritalar size birçok taktiksel olanak sağlayacak ama bütün bu kombinasyonların bir yerden sonra yetmediğini gördüğünüzde ya zevkten ya da sinirden delireceksiniz. *Wrong Number* size her iki duyguyu da köküne kadar yaşatmaya kararlı bir oyun.

Wrong Number ilk oyuna göre oldukça uzun. Bu daha doyurucu bir deneyim demek elbette ama aynı zamanda oyunun başına oturduğunuz zaman kalkamadığınızdan zaman zaman kendini tekrar eden bir yapı anlamına da geliyor. Oyunu aralıksız o kadar uzun süre oynadım ki bazı haritalar fazlasıyla birbirine benzer gelmeye başladı. Ama açgözlülük etmeyip oyunu zamana yayarsanız böyle bir sorununuz olmayacaktır. Yapay zekânın tutarsızlığı yine bir miktar can sıkmıyor değil. Bazen aynı noktada yaptığınız aynı harekete yapay zekâ farklı tepki verebiliyor. Hoş, oyun bunu sırf saç baş yoldurmak için bile bile yapıyor deseler inanırım. Öyle de ruh hastası ve troll bir oyun *Hotline Miami 2*. Bu arada oyuna yakın zamanda bir bölüm editörü geleceğini hatırlatmadan geçmeyelim. Böylece oyunun online özelliklerinin de hakkının verileceği bir dönem gelmiş olacak.

AYIN PIRLANTA OYUNU

Hotline Miami 2: Wrong Number çok daha zekice kurgulanmış ve ne desem spoiler olacak hikâyesi, çok daha fazla 90'lar kokması, şiddetin de mizahın da hakkını vermesi, çok daha zor olması ve çizgisini bozmayan harika sanat yönetimiyle, bağımsız oyunların en önünde bayrak taşımaya devam ediyor. Bu kadar basit görünen bir oyunun nasıl olup da kendisinden üç beş kat büyük oyunlarla aşık atabildiğine inanmak gerçekten güç. Bu kadar komplike, atmosferi bu kadar etkileyici ve insanı esir almayı bu kadar iyi başaran bir oyunun rakamsal karşılığının 650MB ve 24 TL olmasına şaşırıyorum. Oyunu duraklatınca ortaya çıkan VHS video temasından tutun akıl almaz güzellikteki müziklerine kadar konseptinin arkasında duran, ne yapmak istediğini, ne göstermek istediğini ve oyuncuyu ne hale sokmak istediğini tam anlamıyla bilen bir yapım. Modern zamanların cilalanmış video oyunlarının tam alnının ortasına kurşunu sıkıyor, kurşunu bitmişse balta ile girişiyor. Bundan önce yine bir yazıda, baş köşelerinden birine *FEZ*'in kutusunu yerleştirdiğim o hayali oyun tarihi müzesinin bir diğer baş köşesinde kesinlikle *Hotline Miami 2* olacak. Video oyunlarında şiddetin tartışıldığı yüzeysel ve kısır muhabbetlerin üstüne bu oyun ilaç gibi geldi. Dünde kalmış bayat meselelere değil şiddetin estetiği gibi biraz daha derin konulara kadar girebilen alt metni ile *Hotline Miami 2*'nin sadece bir video oyunu değil, kesinlikle aykırı bir sanat eseri olduğunu düşünüyorum.



+

- Harika atmosfer ve hikâye
- Taktiksel oynanış
- Sanat yönetimi ve 90'lar konsepti
- Aşmış müzikler
- Harika bölüm tasarımları...

–

- ...ama bölümlerin bazen kendini tekrar etmesi
- Yapay zekâ arada sapıtıyor
- Kapıya sıkışan düşmanlar!

9

SON KARAR

Bağımsız oyunlar, büyük bütçelileri utandırmaya devam ediyor.



KÜNYE

Tür: Aksiyon - Macera **Yapım:** Dennaton Games **Dağıtım:** Steam, GoG **Dijital İndirme:** 24TL (Steam), 45 TL (PS Store, tüm platformlar için) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-90-miami







SID MEIER'S STARSHIPS

UCUZ OYUNUN DATASI YAVAN OLUR -NURETTİN TAN

Civilization: Beyond Earth oynarken türlü türlü duygular içindeydim. Doğrusu oyunu sevsem mi sevmesem mi tam karar verememiştim. Temelinde *Civ 5*'e çok benziyordu ama birazcık da olsa görmeyi umduğum değişikliklerin sayısı azdı. Dürüst olmak gerekirse sonunda çok etkilenmediğimi belirtmem lazım. Dönüp baktığımda yapılan en önemli değişikliklerden birinin bulunduğunuz gezegenin atmosferine uydu atabilmek olduğunu söyleyebilirim. Yani oyun sadece yeryüzünü gördüğünüz kıtada geçmiyor, bir de atmosfer katmanına sıçramış bulunuyordu. O zaman şöyle dediğimi halen hatırlarım: "Yahu madem oyuna yeni bir katman eklediniz, hava savaşlarını neden buraya çekmediniz?" Sonradan meğerse adamlar *Sid Meier's Starships*'i hazırlıyorlarmış, demiştim. Ama nihayetinde oyunu oynadıktan sonra durumların hiç de göründüğü gibi olmadığını söylemem lazım.

AKILLARA ZARAR MÜTHİŞ BİR HİKÂYE

Öncelikle oyunun konusu neymiş ona bir bakalım. *Civ: Beyond Earth*'te dünya artık iyice saçmalamaya başladığı için başka bir gezegene giderek ırkımızın geleceğini garantiye almaya çalışıyorduk. *Starships*'te de artık o gezegene yerleşmişiz ve çevrede yaşam belirtisi ararken "zbawnnnn!" bir mesaj alıyoruz. Akrabamız olduğunu iddia eden bir medeniyet "yardım" çağrısında bulunuyor. Biz de tası tarağı toplayıp kurduğumuz filo ile macera arayan adam modunda uzaya yelken açıyoruz (uzaya yelken açmak nedir ya, kendimden nefret ettim şu an ama silmeyeceğim. Kalsın, baktıkça kendimden nefret ederim). Bu hikâyenin oyun ile alakası ne? Alakası yok! Oyunu oynarken bu hikâyeyi zerre hissetmiyorsunuz.

Maceracı filoyu alıp size gönderilen uzay/zaman adresine vardığınızda belirli gezegenler olan bir bölgeye varıyorsunuz. Buradaki başı belada gezegenler arasında gezerek verdikleri görevleri yerine getirdikçe o gezegenin size olan bağlılığını kuvvetlendiriyorsunuz. Dört aşamadan sonra o gezegen sizin birliğinize ve dolayısıyla sınırlarınıza katılıyor. Oyun aslında tamamen masaüstünde oynanan kutu oyunlarına benziyor. Biraz Risk'e aşinalığınız varsa bölge ele geçirme sistemini üç aşağı beş yukarı kafanızda canlandırabilirsiniz. Tek bir farkla: Risk'te birçok birliği hareket ettirebilirken *Starships*'te sadece tek bir filoyu oynatabiliyorsunuz! TEK! Rakam ile 1 filo!

Oyunu bitirme şekilleri aynı *Civ* serisinde olduğu gibi çeşitli; *Domination* (diğer bütün ırkları uzayın derinliklerine gömerek!), *Wonder Victory* (bütün dünya [evren!] harikalarını tamamlayarak), *Science Victory* (bütün bilim dallarını herkesten önce araştırarak), *Population Victory* (belirli bir nüfus oranına gelerek. 3 çocuk programı yeni kurulan kolonilerde çok önemlidir). Şöyle diyeyim eğer kolayda bile oynuyorsanız rahatlıkla kaybedebilmeniz mümkün. Bunun için oyunun harita sisteminden az bahsetmem gerekli.

ÜZERİNDE ÇOK DÜŞÜNÜLMÜŞ EŞSİZ OYUN MEKANİĞİ

En büyük haritayı açsanız bile aslında oyunun haritası gayet ufak. Koca uzayı dört dönmenize rağmen sadece tek bir savaş filosunu yönettiğiniz için hareket etmek bu yüzden sıkıcı. Bu ufak haritada sağa sola hareket edebilme sistemi *Civ* serisinde olduğu gibi değil. *Civ*'de istediğiniz kara parçasında rahatlıkla hareket ederken koca uzayda



GÜDÜMSÜZ GELECEK

Bu giden şey bir torpido. Yıl 5895793428754 olmasına rağmen torpidolar halen sadece attığınız doğrultuda gidiyor çünkü bazı şeyler değişmez, kuraldır! Dediğim gibi sağa sola hareket etmeyen bu silah çok ağır hasar verebilme kapasitesine sahip ve genelde düşman savaş gemisi sınıfındaki ağır abileri bununla indiriyorsunuz. En fazla üç sıra boyunca ilerledikten sonra siz patlatmazsanız kendiliğinden yok oluyor.





Küçücük Dünya'yı idare edemeyen biz değilmişiz gibi uzayda dolanıp başka gezegenlerin dertlerini çözmeye kalkışıyoruz (ve ilginçtir, başarıyoruz da).



Ender's Game'den bir sahne gibi görünüyor ama Starships maalesef o kadar eğlenceli değil.

istediğiniz kadar at koşturacak yeriniz olmasına rağmen gemi filonuz sadece gezegenler arasında hareket ediyor! Bu hareketleriniz esnasında "Yardım" çağrısının asıl sebebi olan yağmacılar ile çarpışıyorsunuz. Kazanırsanız gezegen üstündeki nüfusunuz artıyor. Gezegenler arasında bu şekilde hareket ederek görevleri yapıyor ve sınırları genişletiyorsunuz. Ama sınır belirli bir noktadan sonra tıkanıyor çünkü dediğim gibi sadece gezegenler arasında hareket ediyorsunuz. Yanı başınızda bir gezegen mutlaka oluyor ama o da rakibin gezegeni oluyor. İşte bu noktada "Bence evren hepimizin yaşayabileceği kadar geniş, barış yapalım," lafı palavra olarak kalıyor (bu arada aynen bunu diyorsunuz). Mutlaka sınırları genişletmelisiniz, aksi takdirde önceki sayfada belirttiğim oyunu kazanma koşullarından hiçbirini yerine getiremezsiniz. Öyle Harmony oynayayım, barış, kardeşlik falan yalan yani. İllaki bir noktadan sonra rakiplerinizin topraklarına Tellioğullarına saldıran Seferoğulları gibi girişmek zorundasınız (ya da tam tersi, filmi hatırlamıyorum).

Kaseti geri sararak oyunu kolayda oynasanız bile bitirememe olasılığınız olduğunu belirtmiştim. Var, çünkü sizin rakibiniz olan birlik evrenin öbür ucunda ise ve sizden önce agresif tutum sergilemeye başlamışsa, yenebilmeniz için onun topraklarına (uzayda toprak falan diyorum, anladınız siz onu) dalmanız gerekiyor ki onun toprakları sizinkilere eklensin ve öne geçebilin. Lakin aranızda zayıf başka birlikler yolunuzu tıkıyorsa hapı yuttunuz çünkü güçlü rakibe ulaşana kadar ciddi anlamda vakit kaybedebiliyorsunuz. Haritada istediğiniz gibi hareket yerine sadece gezegenler arasında seyahat edebilmenin getirdiği ciddi bir rahatsızlık bu da.

Araştırma sekmesi ise hiç de *Civ* oyunlarından bekleyeceğiniz kalitede detaylı değil. Toplamda sadece 9 adet araştırma başlığına sahipsiniz. Hani utanmasa *OGame*'in bile daha fazla araştırma çeşidi vardır eminim. Aynı araştırma başlıklarını sürekli geliştirerek ilerliyorsunuz. Atıyorum Ion Engines'i seviye 4'e çıkarmak gibi.

Starships'in en eğlenceli noktalarından bir tanesi savaş alanı bölümü. Sizin gemilerinizin düşman gemileri ile karşılaştığı bu yerde hareket puanlarınızı kullanarak nasıl saldıracağınızı ya da hangi noktaya geçeceğinizi ayarlıyorsunuz. Söylememe gerek yok sanırım, belirli bir noktadan sonra kendini tekrarlamaya başlıyor. İlla bir şeylerin arkasına saklanabilmeniz için koca uzayın her noktasına bir sürü göktaşı kuşağı koyulmuş olması savaş mekaniği yaratma açısından bana pek yaratıcı gelmedi. Ne bileyim **Firaxis** olunca insan çok daha fazlasını bekliyor.

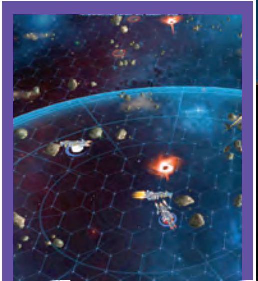
ÇAYCI VE STAJYERLER İYİ İŞ ÇIKARMIŞ

Kısacası *Sid Meier's Starships* sanki Firaxis'te çalışan stajyerlerin hazırladığı bir oyuna benzemiş. Konsept güzel ama *Starships* o kadar aceleye gelmiş ve elindeki mevcut potansiyeli kullanmadan olabildiğince sade bir oyun olmuş ki (DLC'ye çevirmeye çalışmazlar umarım) insan üzülmeden edemiyor. Seslendirmelerden tutun da sahneleri betimleyen sanat çalışmalarına kadar müthiş savsak bir oyun. Steam fiyatının 21 lira olmasından beni kıllandırmıştı zaten. Ama bakın şurası bir gerçek, oyun alınır ve oynanır, lakin bunu oynarken Firaxis'in yaptığını değil de Sarıçizmeli Mehmet Aga Softwares'in oyunu olduğunu düşünürseniz daha az hayal kırıklığına uğrar, zevk bile alabilirsiniz.

Oyunu tabletlerde de oynansın diye bu kadar basit yapmayın ya da PC'ye farklı bir sürümünü çıkarın. Dediğim gibi kötü değil ama yapabileceğinizin en iyisi buysa oyun tasarlayan ekibinizde müthiş bir hayal gücü sakatlığı var diyor ve konuyu kapatıyorum.



Düşünün ki tek bir tankınız var ama harıl harıl teknoloji geliştiriyorsunuz... Niye ki?



KÖR SONARLI GELECEK

Bu etrafa yayılan dalga, radyo sinyali gibi bir şey. Görünmez araçları yakalamanızı sağlıyor ama ne hikmetse üzerinize gelen torpidoları algılayamıyor. Büyük gemiler göktaşlarının arasından geçemiyor ama büyük gemilerin içinden çıkan ufak savaş gemileri istedikleri gibi hareket edebiliyorlar.



- Savaş alanı bölümü. O da baya eksik ama kötünün iyisi işte

–

- Sesler ve sanat çalışmaları (ara ekran görüntüleri)
- Süper basit oynanış
- Detaylandırılmamış, sade ve yüzeysel içerik

5

SON KARAR

Beklentilerin çok altında bir oyun. Civ: Beyond Earth ile harika bir seri çıkarabilecekken hata konusunda kombo yapıyorlar.



KÜNYE

Tür: Sıra Tabanlı Strateji **Yapım:** Firaxis Games **Dağıtım:** 2K Games / Aral **Kutulu Fiyatı:** - **Yaş Sınırı:** 12
Dijital İndirme: 21 TL (Steam) **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz90-starships

Bloodborne

"KAN BİZİ İNSAN YAPAR, BİZİ İNSANDAN FAZLASI YAPAR, BİZİ ARTIK İNSAN OLMAYAN BİR ŞEY YAPAR"

-ÖMER AKDAĞ



Ruhunuzda, ya da daha doğrusu kanınızda bilinmezliğe, karanlığa, karamsarlığa, korkuya, umutsuzluğa açlık duyan bir taraf var mı? "Hayır" mı diyorsunuz? Ne kadar yanıldığınızın farkında değilsiniz...

Olayla alakasız arkadaşlar için önce bir sıfırdan başlamak istiyorum ama merak etmeyin, *Dark Souls*'ları *Bloodborne*'u yanına koyup onun üzerine de üç beş laf edeceğim.

Bloodborne, **From Software**'in diğer oyunları gibi üçüncü şahıstan oynanan, RYO soslu bir aksiyon. Ama aklınıza *Devil May Cry*, *Bayonetta*, *God of War* gibi bir şey gelmesin. Havalarda uçtuğunuz, saniyede üçerli beşerli kombo yaptığınız türden bir aksiyon değil. Karşınıza çıkan en uyuz iskelete bile ihtiyatlı yaklaşmalı, sağa-sola-ileri-geri sıçrayarak saldırılarından itinayla kaçmalı, doğru anda doğru saldırıyı yapmalı, düşmanınızın geri saldırı yapacağını sezdiğiniz anda geri çekilmelisiniz. Hataya da pek fazla yer yok ayrıca. Çünkü oyun çok çok çok çok zor.

"BUNUN KÖTÜ BİR RÜYA OLDUĞUNU FARZ ET"

Oyun İngiltere'nin Victoria döneminden esinlenmiş **Yharnam** ismindeki bir şehirde ve çevresinde geçiyor. Hikâye ön planda değil. Bir salgından etkilenmiş bir avcısınız ve tıp konusunda meşhur bu şehre bir tedavi yöntemi bulma umuduyla gelmişsiniz. Vücudunuza enjekte edilen kandan sonra, ecinni gibi tuhaf yaratıklar tarafından çevrelenerek kendinizden geçiyorsunuz. Ardından kliniğin masasından size yol gösterecek kimse olmaksızın, silahsız bir halde kalkıyorsunuz. Bundan sonrası sizin mantık yürütme ve keşfetme yeteneğinize kalmış.

"Hikâye ön planda değil" dedim ama kötü anlamda



Yaratık değil, kendisi benim karakterim olur.



Karakterlerin kıyafetlerinin ya da ekipmanların tasarımı kendi içlerinde bir çarpıklık ve masumiyet dansı gibi duruyor.



Bloodborne'un hikâyesini mi özetliyor aslında acaba?



değil; From Software'in hikâye anlatım tarzı biraz alışılmadık yalnızca. Yani dümdüz oynarsanız hiçbir şey anlamadan oyunu bitirirsiniz. Ben mesela öyle yaptım ve oyunu bitirdiğimde hikâyeye dair çok az bilgi vardı kafamda. Ama şu önemli; aynı zamanda çok fazla soru işareti vardı. Oyun merak ettiriyor. Mesela nadiren de olsa bir ara sahne giriyor, bir kaşınız havada olanları izliyorsunuz. Bir taraftan etkileniyorsunuz ama bir taraftan da anlam vermekte zorlanıyorsunuz. Sadece ara sahneler de değil, oyunun her tarafında çok ilginç dokunuşlar var.

"Bu boss neden ben saldırmadan önce bir şey yapmıyor? Neden önce ben saldırmak zorundayım?" "Yolun ortasında kanlar içindeki, gelinlik giymiş bu kadın kim?" "Bu gelen bebek ağlaması sesi kimin bebeğinin?" Bu sorular sayfalarca akar gider. Eğer varsa, bir yanıt bulmak için kazmanız, tırmalamanız gerekli. En alakasız yerlerdeki birer ikişer cümlelik notlar, elinizdeki eşyaların ya da silahların açıklamaları vs. hep hikâyeye dair birleştirebileceğiniz kırıntılar içeriyor.

Ama hikâyeyi çözümleme mevzusu her şekilde kolay kolay yapabileceğiniz bir şey değil. Dediğim gibi, ben oyunu hikâyeyi kafamda oturtamamış bir şekilde bitirdim ve *New Game+*'ı daha ayrıntılara girerek oynama niyetindeyim ama koskoca internette bile çeşitli teoriler dışında yeterince açıklayıcı bir yazıya rastlamadım. →

İpucu

(YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN)

Oyunun başında üç silahtan birini seçiyorsunuz. Önerim Testere Satırı.

Genel olarak can ve güç, onların ardından da dayanıklılık en önemli stat'lar.

Bütün dövüşleri 1'e 1 yapmaya çalışın. Kalabalık grupların içinden birini taş atarak kendinize çekebilirsiniz.

Kanınızı iksir veya kurşun almaya harcamayın. Farm'lanabiliyorlar.

Düşman tam size vuracağı anda silahın olmadığı taraftan adamın arkasına doğru yuvarlanıp saldırı yapmak genelde işe yarar. Genelde.

Dar alanlar sizin için dezavantaj. Düşmanları açıklığa çekmeye çalışın.

Zırhınızı duruma uyum sağlayacak şekilde sık sık değiştirin. Atıyorum alev saldırısı yapanlar sıkıntı yaratıyorsa alev savunması veren bir şey giyin.

Her yeri araştırın, nereden ne eşyası bulacağınız, nereden kestirme açacağınız belli olmaz. Asıl gitmeniz gereken yer bile gözden kaçabiliyor.

Sabırlı olun. İlk saldırıyı karşı tarafın yapmasını bekleyin. Ama çok da sabırlı olmayın. Fırsatını bulur bulmaz girişin.

Öleceksiniz. Sakin olun. Normal olan bu. Durum imkânsız görünüyorsa biraz seviye atlayın.

Belki gerçekten mantıklı bir olay örgüsü var, belki de oyunu sembolik ve muğlak bir şekilde kabul etmek gerekli. Şu an ne ben ne de From Software dışında herhangi biri bu soruya net bir yanıt verebilir diye düşünüyorum. Belki de aylar sonra öyle bir gizem ya da gözden kaçmış öyle bir ayrıntı keşfedilecek ki "tamam, budur" diyeceğiz. Ama şu an *Bloodborne*'un öyküsü herkes için keşfedilmeyi bekleyen bir sır.

KANIN ESTETİĞİ

Ne diyorduk? Oyuna başladınız. İlk yapacağınız şey görsel kalitesine hayran kalıp sessiz bir ıslık çalmak. *Bloodborne*, kimse kusura bakmasın, dünyanın en iyi görünen oyunu şu an. Yani mesela karakterler vs. bir *The Order: 1886* seviyesinde değil ama hiçbir oyunda göremeyeceğiniz kadar çok ayrıntıyla dolu, büyük, ihtişamlı ve çeşitlilik sahibi bir dünya burası. Belki hiç dönüp bakmayacağınız yolun kenarındaki araba bile mükemmel gözüküyor. Teknik güzellikten ibaret de değil bu dünya. Her görsel öğe hem size bir şeyler anlatmaya çalışıyor hem de sizi korkutuyor.

Korku lafını öylesine söylemiyorum. Size ne yapacağınızı söyleyen kimse yok. "İleri basarak yürümeyi başardın, tebrikler şampiyon" diyen bir tutorial bölümü yok. Etraftan tekinsiz sesler geliyor. Göz alabildiğine her yer kasvetli, karanlık, karamsar... Yalnız ve çaresizsiniz. Ve korkuyorsunuz. Bu dünyanın kendi içinde işleyen bir düzeni var ve siz bu düzenin bir parçası değilsiniz. Dünya sizin düşmanınız.

Ve de tabii dünyayı dolduranlar… Teknolojinin bu den çıkarmak isteyen tehlikeler olduğunu hissettiriyor *Bloodborne*. Ve dedim ya oyun zor diye, tehlikeleri hissettirmekle de kalmıyor. Öleceksiniz arkadaşlar. Onlarca, hatta yüzlerce kez öleceksiniz. Köşeyi döndüğünüzde üzerinize atlayan yaratık sizi öldürecek. Teke tek dövüşe çekmeye çalışıp başaramadığınız adamın yanındakiler sizi öldürecek. Yanlış zamanda yanlış hareketi yaptığınız için öleceksiniz. Yanlış bir adım atacak, boşluğa düşüp öleceksiniz. Boss'un bir vuruşluk canı kalınca gaza gelecek ve öleceksiniz.

ZORLUĞUN ÖTESİNDE

Yalnız aslında ben From Software oyunu dendiğinde ilk önce zorluğun akla gelmesinden biraz rahatsızım. Evet, *Bloodborne* da diğer From Software oyunları gibi inanılmaz zor. Zorluk bu oyunun doğasında var. Ama *Bloodborne* zor bir oyun olmanın ötesinde, bu zorluktan beslenen muhteşem bir aksiyon oyunu. Hata yapmamanız ve çok dikkatli olmanız gerektiği için her dövüşün heyecan dozu son derece yüksek ama onun da ötesinde *Bloodborne* ve diğer From Software oyunlarının başka yerde kolay kolay göremeyeceğiniz gerçekçi yaklaşımı hayranlık uyandırıcı.

Yani karşınızda üç metrelik bir kurtadam olsa ne yaparsınız? Harala gürele dalmazsınız sanırım. Önce gizlice yaklaşıp ölümcül bir darbe vurmaya çalışmak en mantıklısı (evet, düşmanlara arkadan sessizce yaklaşabilirseniz çok ağır bir darbe indirebiliyorsunuz). Bunu yapamıyorsanız da önce kaça kaça hareketlerini izler, ne şekilde saldırdığını analiz eder, doğru ânı belirleyip kısa bir saldırı yapar ve tekrar geri çekilirsiniz. Mantıklı olan budur. İşte,



En gereksiz yaygarayı da şu kuşlar çıkarıyor.

noktaya gelmesine, yeni konsol nesline geçmemize hiç bu kadar mutlu olmamıştım. Hayran kaldığınız bir yaratıkla göz göze gelmek muhteşem bir duygu. Dövüştüğünüz yaratıklar, yaratıkları avlamaya çıkan ama salgından etkilendikleri için sapıtan halk ve tabii boss'lar… Hepsi de, abartısız söylüyorum, kâbuslarınıza girecek derecede rahatsız, hastalıklı, yaratıcı ve inandırıcı. *Souls*'ların ya da ne bileyim, *The Evil Within*'in yaratık ve boss tasarımlarını rahatsız edici mi bulmuştunuz? Standartlarınız yükselecek.

Dünyasıyla ve yaratıklarıyla her köşede sizi denklem- bir oyunun böyle bir mantığı oynanış olarak dikte etme cesaretini göstermesi ve kusursuza yakın işleyen dövüş mekanikleriyle bunun altını doldurabilmesi büyük saygı duyulası bir şey.

Bloodborne, *Souls* serisinin aksine saldırı odaklı bir oyun yalnız, onu da belirtmeden geçmeyeyim. Kalkan kullanma seçeneği yok (yani var da, yok sayılabilir diyeyim). Sağ elinizde bir yakın dövüş silahı, sol elinizde de bir ateşli silah var. Ateşli silahlar fazla hasar vermiyor genelde ve cephaneleri kısıtlı. Bunları çoğunlukla ya çok az canı kalan düşmanlarda kullanıyorsunuz ya da size





Biz Yharnam'daki ilk avcı değiliz. Bizden önce de birileri gelmiş. Bunu bir kenara not edin derim ben. Belki (!) işinize yarar...



Sevimliler aslında bir taraftan.



Yharnam bir günde kurulmadı.

BLOODBORNE'UN EN ÖNEMLİ ÖZELLİĞİ ZOR OLMASI SANIYORSANIZ OYUNA BÜYÜK HAKSIZLIK EDİYORSUNUZ

saldıran düşmanları sersemletmekte. Biri size vurmak üzereyken silahınızı ateşlerseniz 1 saniyeliğine de olsa kalakalıyor. 1 saniye önemli. Ama bu mevzu bazı iri düşmanlarda (ve boss'larda) işlemiyor. Yani asıl güvenmeniz gereken silahınız sağ elinizdeki.

Oyunda bir sınıf sistemi yok. Okçu, büyücü falan olamıyorsunuz. Çeşitliliği sağlayan öğe silahlar. Hızlarına, güçlerine, menzillerine göre farklılaşan uzun saplı testere, kılıç-çekiç, orak, kamçılı baston gibi gayet orijinal silahlar var oyunda. Bunların hızlı ve güçlü saldırılarının yanı sıra her silahın iki modu bulunuyor. Örneğin favori silahım uzun saplı testere (adı **Testere Satırı**) hem kapalı hem açık şekilde kullanılabiliyor. Kapalıyken kısa kılıç gibi hızlıca iş görüyor, açıkken mızrak benzeri bir hal alıyor ve ağırlaşıyor ama hasarı ve menzili artıyor. Çoğunlukla her şekilde düşmanla dip dibe olacağınız için hızlı silahların daha kullanışlı olduğunu söyleyebilirim. Ama tabii oyunu biraz daha zorlaştıracak da olsa ağır bir silahı seviye atlatabilir, onu kullanarak da gidebilirsiniz. Zevk meselesi.

AKSİYON DEĞİL, AKSİYON-RYO

Burada da oyunu RYO tarafı devreye giriyor. Checkpoint görevi gören lambalardan güvenli evinize yani Avcının Rüyası'na ulaşabiliyorsunuz. Burada sevimli bir taş bebeğin yardımıyla topladığınız kanları harcayarak seviye atlayabiliyor, istediğiniz stat'larınızı geliştirebiliyorsunuz. Bunun dışında silahlarınıza seviye atlatmak, rün takmak, alışveriş yapmak, ekstra zindanlara girip malzeme toplamak için de **Avcının Rüyası**'nı kullanıyorsunuz. Silah geliştirmelerini özenle yapın. Silah seviyeleri arasında çok fark oluyor ve malzemeniz de pek bol olmuyor.

Souls oyunlarında nasıl ruh topluyorduysanız burada da kan topluyorsunuz ve bütün geliştirmeleri, seviye atlamaları, alışverişi vs. kanla yapıyorsunuz. Zaten insanı en çok geren şey de bu kanlar. Topladığınız kanlar öldüğünüz anda, öldüğünüz yerde ya da yakınlardaki bir yaratıkta kalıyor. Geri alamadan bir kere daha ölürseniz de geçmiş olsun, hepsi uçuyor. →

İPUCU

(BİRAZ İLERİSİ İÇİN)

- İksir farm'lamak için bulduğum en ideal rota: Büyük Köprü'den başlayın, köprüyü temizleyin, başladığınız yerin solundan inip oradaki iki iri arkadaşı kesin, yakındaki asansörden inin, oradan da merdivenle inin, domuzu kesin, ilerideki merdivenden çıkın, oralardaki 4 tipi de kesin, ilerideki lambadan Avcının Rüyası'na dönün. 5-10 dakikada 20 civarı iksir toplanabiliyor.

- Bir boss dövüşünün olduğu kiliseden önce kurtların olduğu yol var ya... O kurtlar 1000 kan veriyor. Faydalarını çok gördüm.

- Son boss (ağacın altındaki) inanılmaz zor gerçekten. Öncesinde seviye atlamak isterseniz en son geçtiğiniz yerleri biraz turlayın. Oradaki siyahlı abiler ve domuzlar bayağı zengin ediyor.

- Öldükten sonra kendinizi lambanın yanında değil de hapiste bulma ihtimaliniz var. Oraları çok zorlamayın bence, kaldığınız yere geri dönün (saatlerim gitti be).

- Elinde çuvalla gezen arkadaşlar yüzüncü seviye de olsanız çok tehlikeli. Onlara karşı ekstra dikkatli olun. İkinci moda girmeden önce öldürmeye çalışın.

MULTIPLAYER

Bloodborne'un Souls oyunlarındakine benzer ama biraz farklılaşan, co-op'a da PvP'ye de imkân tanıyan bir multiplayer sistemi var. Tarif etmeye çalışayım:



Çağrı Çanı, Küçük Çınlayan Çan ve Uğursuz Çınlayan Çan isminde üç eşyamız var. Çağrı Çanı'nı kullandığınızda diğer oyuncuları oyununuza davet etmiş oluyorsunuz. Küçük Çınlayan Çan'la da yardım isteyen oyuncuların imdadına yetişebiliyorsunuz. Yani siz Çağrı Çanı'nı çaldıktan sonra o bölgede Küçük Çınlayan Çan çalan birisi varsa oyununuza katılıyor. Eğer Çağrı Çanı'nı çalmanıza rağmen kimse gelmemişse insanların daha yoğun olduğu bölgelerde şansınızı deneyin. Yani boss'ların yakınlarında.

Yalnız Çağrı Çanı kullandığınızda yardıma gelmek isteyecek oyuncuların dışında potansiyel istilacılara da kapı açmış oluyorsunuz. Uğursuz Çınlayan Çan da bu işe yarıyor. Çağrı Çanı'nı kullandığınızda rastgele bir yerde bir yaratık beliriyor ve bu yaratığı bulup öldürmezseniz (ki bulması o kadar da kolay değil) her an saldırıya uğrayabilirsiniz.

Ha tabii multiplayer demişken, bir From Software klasiğidir, yerlere diğer oyuncular için not bırakmak ya da yerdeki bırakılan notları okumak mümkün. Tabii kalıntılara tıklayarak diğer oyuncuların nasıl öldüğünü izlemek de.





Dönüp Avcının Rüyası'nda kanlarımı harcayayım derseniz de geri geldiğinizde öldürdüğünüz bütün yaratıklar yerli yerinde canlanmış olacak. Genelde tir tir titreyerek, tırım tırım ilerlemeyi tercih ediyorsunuz ve bu yolculukların iyi sonuçlanma ihtimali hayli düşük tabii ki.

KİRLİ KAN

Oyunun eksileri olarak sayılabilecek birkaç şey de var elbette ama arkadaşlar bir şey diyeceğim; biz oyuncular çok şımardık. Eksi düşünürken kendimi dövesim geliyor bazen. *Bloodborne* her açıdan özgün ve şahane bir oyun tecrübesi. Bu kadar iyi bir oyuna "şurası burası kötü olmuş" demek kötü hissettiriyor. Ne bileyim 5-6 yıl önceki Ömer'e gidip versem şu oyunu kerata ağlaya ağlaya oynardı herhalde. Bilmiyorum, belki ben şükürcüyüm biraz ama insan olumsuzluk aramak yerine arkasına yaslanıp oyunun keyfini çıkarmalı bazen be.

Neyse ama, görevimiz nihayetinde, üç beş laf edeyim. Birincisi; yükleme süreleri çok uzun. Malumunuz olduğu üzere sık sık ölüyorsunuz ve her öldüğünüzde 30-40 saniyelik bir yükleme ekranına bakmak durumunda kalıyorsunuz. Ayrıca bir lambadan bir lambaya atlama seçeneği de yok, önce Avcının Rüyası'na dönmek zorundasınız. Yani bir alandan diğerine gitmek istediğiniz zaman iki kere yükleme ekranı çekiyorsunuz. From Software yeni güncellemede yükleme sürelerini kısaltacağını söylüyor ama durum bu şimdilik.

Bunun dışında silahlarda anlamlandıramadığım bir dengesizlik var. Oyuna Testere Satırı ile başladım, bir süre sonra daha güçlü görünen Ludwig'in Kutsal Kılıcı'nı alıp testereyle aynı seviyeye çıkardım. Testereye göre çok az daha yavaş ama istatistiklere baktığınızda daha güçlü görünüyor. Aynı seviyede, aynı rünler takılı, rakamları daha yüksek ama nedense hasarı pratikte testerenin yanından bile geçemiyor. Silahlar oynanış çeşitliliği sunuyor evet ama güç dengeleri biraz bozuk kısacası.

Bunların da dışında ufak tefek FPS düşmeleri, bazen duvarın arkasından hasar alabilme ve verebilme gibi çok göze batmayan şeylerin de olduğunu belirtir, merakla beklenen o kısma geçerim.

BLOODBORNE, SOULS'LAR KADAR İYİ Mİ? ONLAR KADAR ZOR MU?

Öncelikle tabii ki şunu söylemeliyim; *Blooborne* oynanış olarak *Souls* serisine benziyor. Daha önce *Souls*'ları oynamışsanız benzer bir his var burada da. Ama diğer taraftan farklı bir yol izliyor. Çok daha hızlı ve çok daha fazla saldırı odaklı.



From Software, Nereden Nereye?

Çoğumuz Souls oyunlarıyla tanıdık ama From Software çok eskilerden gelen bir stüdyo ve aslında Bloodborne'da ya da Souls'larda kullandıkları formül hiç de yeni değil. 1994'te çıkmış ilk oyunları King's Field'dan beri geliştirdikleri bir oynanış ve hikâye anlatım tarzları var. King's Field'ın oynanış videolarını izlerseniz oyun FPS olmasına rağmen benzerlikleri rahatlıkla hissedeceksinizdir.

Seri haline gelen King's Field'ın dışında çok sayıda oyunu var From Software'in. Bunların en önemlisi de mecha aksiyonu Armored Core serisi. Farklı versiyonları falan da sayarsak 20 tane Armored Core oyunu var. Hatta Souls serisinin yaratıcısı Hidetaka Miyazaki'nin ilk çalıştığı oyunlar Armored Core'dan. Miyazaki'nin yapacağı oyunların çalıştığı Armored Core'a değil de çalışmadığı King's Field'a benzemesi de ayrıca enteresan.

Neyse, King's Field'ın yıllar boyunca gelişen tarzını alan Miyazaki onu öyle bir yoğurdu ki ortaya Demon's Souls gibi bir şaheser çıktı. Oyunun başarısı ve ardından gelen Dark Souls'ların da aynı başarıyı arttırarak devam ettirmesi hepimizin malumu.

SONY TÜRKİYE, VERDİĞİ SÖZÜ AYNEN TUTUYOR. BLOODBORNE'UN TÜM METİNLERİ TÜRKÇE.

Bloodborne

Zorluk olarak *Bloodborne*'un *Souls*'lar kadar zor olmadığını net söyleyebilirim (ama tabii bu öküzler gibi zor olmadığı anlamına gelmiyor). Bunu biraz açmam lazım:

Aslında görünürde daha zor. Daha hızlı olduğundan daha fazla refleks, savunma seçenekleri kısıtlı olduğundan daha agresif bir yaklaşım istiyor. Eh, yine genellikle 2-3 vuruşta öldüğünüzü de unutmayın. Ayrıca düşmanlar daha kalabalık, boss'ların saldırı kalıpları daha karmaşık.

Ama hani *Souls*'larda seviye atlamak bir yere kadar fayda sağlardı ya, burada seviye çok fark ediyor. Yani çok zorlanıyorsanız önceki mekânlara gidip birkaç seviye atlayıp dönmek her zaman mümkün. Bunun dışında yanınızda 20 tane sağlık iksiri taşıyabiliyorsunuz ve bunlar da canınızı bayağı iyi dolduruyor. Hasar aldığınızda iki adım geriye sıçrayıp iksir kullanmak her zaman iyi bir seçenek. Bir de boss'lar çok zor, evet, ortalama bir *Souls* boss'unda 20 kere ölüyorsunuz diyelim, burada da 20 kere öleceksiniz demektir. Ancak şu var; *Souls*'lardaki ölümlerin çoğu boss'a tekrar gitmeye çalışırken gerçekleşirdi. Boss'a geri gitmesi çok daha kolay burada. Hızlısınız dedim ya, eliniz bir kere alışınca depar ata ata yaratıkların yanından geçip boss'a tekrar hemen girebilirsiniz. Bir ayrıntı daha; hasar aldığınızda eğer hemen geri saldırırsanız giden canınızın çoğunu geri doldurabilirsiniz. Riskli tabii ama.

Yani genel olarak çok zorlanıyorsunuz, çok geriliyorsunuz, çok sinirleniyorsunuz ama oyun bir şekilde akıcı kalmayı başarıyor. *Souls*'ların hepsini **rage quit**'lerle yarım bırakmış ve bitirememiş bir insan olarak *Bloodborne*'da bir kere bile rage quit yapmadım. 4-5 günlük yoğun bir seans sonunda, multiplayer co-op desteği almadan, aşağı yukarı 40 saatte de oyunu bitirdim. Zorluğundan çekiniyorsanız fazla çekinmeyin yani.

"*Souls*'lar mı *Bloodborne* mu?" sorusuna ise kesin yanıt veremeyeceğim, hepsi ayrı ayrı şahane oyunlar. Yalnız benim gönlüm *Bloodborne*'a kayıyor. Özellikle görsel olarak hakikaten büyük seviye atlatmış seriye. "Üff süper grafikleri var, daha iyi oyun" dermişim gibi algılamayınız. Yeni nesil konsolların grafik gücünü almış ve bunu estetik olarak mükemmel kullanmış. Buna bir de oyunun zorlayan ama takılıp kalmanıza yol açmayan yapısını da ekleyin tabii.

ACİL KAN NAKLİ

Arkadaşlar elimizde bu konsol neslinin en iyi oyunu duruyor. Oynanış, atmosfer, görsellik… Her anlamda kusursuza yakın bir yapım *Bloodborne*. Kısa oyunları hallettiniz ya da es geçtiniz, *GTA*'dan sıkıldınız ya da pek *GTA* insanı değilsiniz, **PS4**'ü arada *FIFA* atmak için kullanıyorsunuz... Size gereken, şöyle geniş geniş, uzunca bir süre oynayacağınız, PS4'ünüz olduğu için sizi şanslı hissettirecek o sağlam oyun *Bloodborne*.





AV ÖLDÜRÜLDÜ

Şu yazıyı gördüğümde ruhuma yayılan rahatlama hissi...





- Verdiği benzersiz hissiyat
- Hem gerçekçi hem heyecanlı, sağlam dövüş sistemi
- Onlarca çeşit düşman, rüyalarınıza girebilecek boss'lar
- Zor ve bu bezdirici bir zorluk değil
- Hikâyesel, görsel ve işitsel sayısız ayrıntı

−

- Yükleme süreleri
- Silahlardaki dengesizlik

9+

SON KARAR

Yeni neslin ilk gerçek şaheseri.

KÜNYE

Tür: Aksiyon-RYO **Yapım:** From Software **Dağıtım:** Sony **Kutulu Fiyatı:** 200TL **Dijital İndirme:** PSN (189TL) **Yaş Sınırı:** +18 **Dahası İçin:** bloodborne.wikia.com



GRAVITY GHOST

YERÇEKİMİNİN DAYANILMAZ HAFİFLİĞİ -ESER GÜVEN

Yahu ben 35 yaşında, her gün hayvan gibi metal dinleyen, korku filmi ve romanı manyağı, *Dark Souls 2* veya roguelike gibi ölümün soluğunu daima ensemde hissettiğim oyunları seven, sakallı falan biriyim. Ne o öyle çiçekli, böcekli platform oyunları falan! Vermeyin bana böyle oyunlar, uymuyor sert mizacıma! Neymiş *Gravity Ghost*'muş, peh! Yok ben oynamam bunu! İlla oynamam mı lazım? İyi, ama severek oynamayacağım, güzel bir şeyler söylememi de beklemeyin!

2 SAAT SONRA...

Ne? Yazıyı mı bekliyorsunuz? Durun bari şu bölümü de geçeyim, daha az önce yeni bir yetenek kazandım, bakın saçım da ne kadar uzadı, ahenkle dans ediyor resmen kih kih kih. Yaa tamam yazarız, acelesi mi var sanki. Ne güzel oynuyoruz işte alla alla…

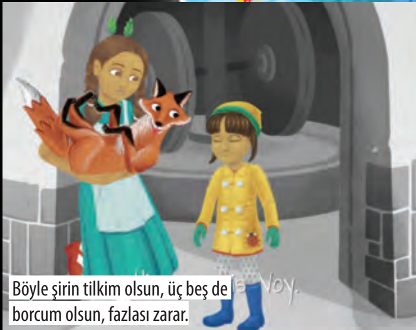
İyi be, tamam. İtiraf ediyorum. Pek bir önyargıyla yaklaşmıştım aslında ama bir de baktım ki kimselere çaktırmadan gizli gizli oynuyorum. Ya bi gören falan olur, ne bu tilkili milkili, kızlı mızlı oyun falan der şimdi. Ya neyse, ben size de anlatayım azıcık, belki canınız falan çeker. Oyunda **Iona** isimli bir kızı oynuyoruz, galakside bölüm bölüm dolaşıp çeşitli hayvanların hayaletlerini iskeletlerine götürüp huzura kavuşturuyoruz. Sonracığıma bölümdeki yıldıza dokunup çıkış kapısını açıyoruz, minik yıldızlar toplayıp saçımızı uzatıyoruz, tüm bunları da bölümdeki gök cisimlerinin (gezegencikler falan) yerçekimlerini kullanarak yapıyoruz. Normalde yerçekimsiz uzaydayız, ama klavyeyi veya gamepad'i kullanarak boşlukta sürüklenmeye ve cisimlerin yerçekimlerine girerek hedefimize doğru gitmeye çalışıyoruz. Oyunda ilerledikçe yeni saç renkleri (yani güçler) kazanıyor ve bu sayede gezegenlerin yapısını değiştiriyoruz. Mesela mavi saçımızla bir gezegenin etrafını ördüğümüzde gezegen su gezegenine dönüşüyor, böylece içinden geçerek yıldızı kapabiliyoruz. Oyundaki 94 bölümün bazıları son derece basit, 10-15 saniyede bitiriveriyorsunuz. Başlarda yavaş yavaş boşlukta hareket etmeyi öğrenirken, ileriki bölümlerde yeni mekanikler öğreniyoruz, ama bölümler hiçbir zaman tam anlamıyla zorlaşmıyor. Yani oyunu bitirmek ağır ağır oynayıp keyfini çıkarayım deseniz bile 3-4 saat ancak sürüyor. Ama olsun, zaten fazlası da sıkardı :)

HOOOP YERÇEKİMİ!

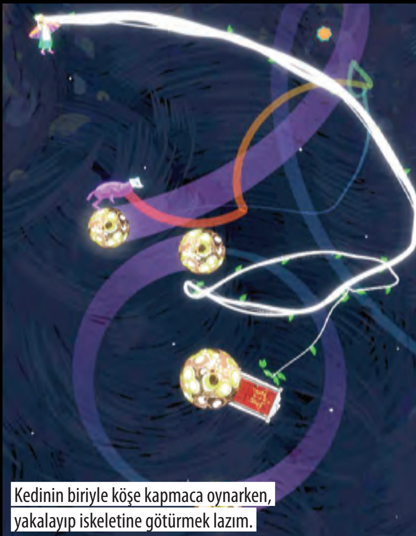
Bölümlerde tek yaptığımız "büyük yıldıza dokun, sonra da kapıya git" değil, bir de etrafta bir sürü çiçek görüyoruz. Bu çiçekleri topladıkça saçımız uzuyor. Saçımızla gezegenlerin türlerini değiştirirken saçımızın bir kısmını da geride bırakıyoruz. Başlardaki bölümlerde hiç çiçek bırakmamaya çalışıyordum, 10 saniyede bitecek bölümü bir dakikada bitiriyordum. Ama sonradan gördüm ki buna pek gerek yokmuş, çünkü saçımız resmen hiç bitmiyor. Yani gezegen değiştiriyoruz tamam ama eyvah saçım bitti, gidip biraz çiçek toplamalıyım diye bir endişemiz olmuyor. Görselliğin dışında (upuzun saçla etrafta uçuşmak şirin bir şey) bu çiçeklerin pek bir etkisi yok oyunda.

Yalnız oyunun grafiklerine değinmeden geçemeyeceğim. O nasıl bir tatlılık, nasıl sevimli çizimler! Bana biraz *Broken Age*'i andırdı, hikâye kısımlarındaki karakterler de, tilki de birbirinden tatlı. Oyunun uzayda geçen bölümleri de son derece renkli. Yani oyunu oynarken tuhaf biçimde huzurlu oluyor insan, pek garip. Seslendirmeler de keza; bu bağımsız oyunlardaki başarılı seslendirmeler benim gerçekten de çok hoşuma gidiyor. Bir de artık bir oyunun çekici olup olmadığına karar verirken kullandığım güzel de bir kıstasım var. Ben oyunu oynarken eşim geldi, "aaa ne güzel, ben de oynıycam bunu" dedi ve birkaç bölüm omzumun üstünden izleyip sorular sordu. Ara hikâye videolarını gösterdim ve hayran kaldı, "yaaa çook sevimliğğğğ" dedi. Evet arkadaşlar, bunun üzerine sessizce dağılabiliriz, *Gravity Ghost* her türlü sevimlilik, tatlılık ve şirinlik testinden başarıyla geçti.

Ha ben mi? Az sonra baltayla traş olduktan sonra ellerimle bir boğa yakalayıp akşam yemeğinde pişirerek yiyeceğim. Çünkü sert olmak bunu gerektirir.



Böyle şirin tilkim olsun, üç beş de borcum olsun, fazlası zarar.



Kedinin biriyle köşe kapmaca oynarken, yakalayıp iskeletine götürmek lazım.



+

- Bıcır bıcır görseller, insanın içini kıpır kıpır yapıyor
- Hiç telaş etmeden rahatça oynanabiliyor
- Hikâyesi biraz üzücü aslında ama çok tatlı be
- Bölüm tasarımları basit ama güzel, sıkmıyor

−

- Bazen uzayda sürüklenip istediğiniz yere gidememek gıcık edebiliyor
- Çiçekleri toplamak için kuvvetli bir sebep yok
- Bazı mekanikleri çok az kullanıyoruz

7

SON KARAR

Ölmek yok, başarısız olmak yok, uzayda huzur var arkadaş.

KÜNYE

- **Tür:** Bulmaca-Platform
- **Yapım:** Ivy Games
- **Fiyatı:** 24 TL (Steam)
- **Dahası İçin:** gravityghost.com

ps4

SUPER STARDUST ULTRA

KAÇANI KOVALAMAYI BIRAKIN ARTIK YA! -ALİ SEZGİN

Bir oyuna kilitlenmeden aylık olarak oyun incelemenin en üzücü yanı hiçbir oyunda adam gibi ustalaşamıyor oluşumuz. Bir dergi yazarı asla *PES*'te herkesi yenen o adam veya *World of Warcraft*'daki en iyi zırhlara sahip oyuncu olamıyor ne yazık ki. *Super Stardust Ultra* bu yönden bakıldığında tam olarak bizim gibi insanları üzecek, biraz tadımızı kaçıracak türde bir oyun. Oynaması kolay, ustalaşması zor ve zamanı az dergi yazarlarının isteseler de ustalaşamayacakları türden bir yapım.

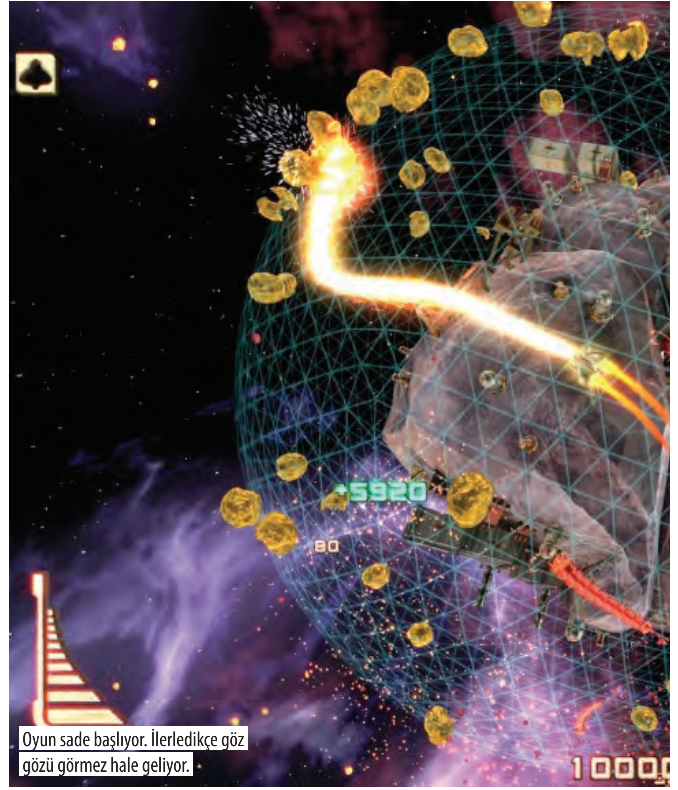
JETONLU HARİKALAR DİYARI

Super Stardust Ultra, oyun tarihinin en eski türlerinden birine ait bir yapım ve özünde yıllardır süregelen mekanikleri bozmadan aynen karşımıza çıkıyor. Uzay geminizle etraftaki düşmanları ve göktaşlarını vurarak oyunun temasına uygun belirli bir görevi yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Şu ünlü Shoot 'Em Up dediğimiz türde oyunumuz yani. Kulağa basit gelse de, efektler ve patlamalar arttıkça neyin nerede olduğunu, o rekora ulaşmak üzereyken sizi patlatan kaya parçasının nereden geldiğini kestirebilmek ciddi bir refleks ve gözlem becerisi istiyor. *Geomertry Wars* ve benzer oyunların aksine *Stardust*'ın en büyük farklı yuvarlak gezegenlerin oyun bölümlerini oluşturuyor olması. Yani üzerinize gelen bir ışından kaçarken, tam bir tur atıp o füzeye çarpan siz olabiliyorsunuz. Bu da haliyle oyunun güçlü bir hafıza gerektirdiğini anlatıyor bize. Ezber ve reflekslerin yanı sıra işin el koordinasyonu kısmı da önemli. Çoğu oyuncu biri hareket etmeye, diğeri ateş etmeye yaran iki kolu aynı anda kullanmaya kolay alışamıyor çünkü. Her şeye rağmen *Super Stardust Ultra*'nın oynaması kolay, öğrenmesi zor oyun kategorisini hâlâ başarıyla doldurduğunu düşünüyorum.

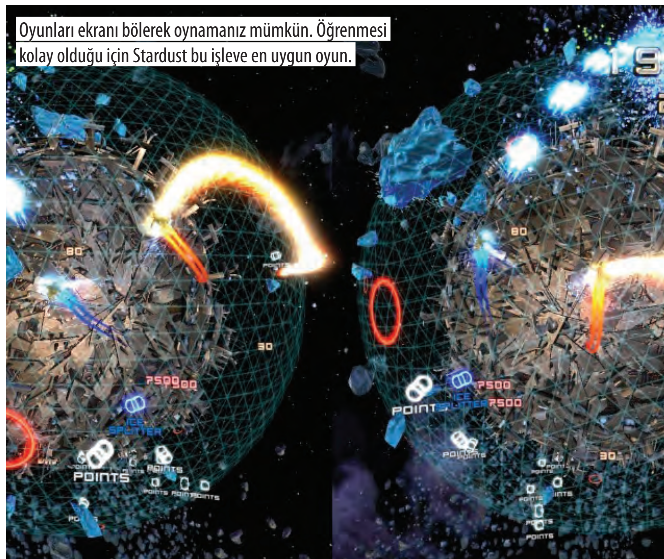
Yeniden düzenlenmiş, HD sürümlerin altın çağında *Super Stardust Ultra* çok da yeni bir katılımcı sayılmaz. Daha önce PlayStation 3 ve Vita'ya çıkmış olan oyunda, eski cep telefonlarındaki yılana benzeyen oyun modu ve birkaç gezegen dışında pek de yeni bir şey yok. Hatta abartarak eklemem gerekirse bu oyunu daha önce eski nesil konsollardan birinde oynadıysanız, yazıyı ve puanına bakmadan sonraki incelemeye geçebilirsiniz. Gerçekten hiç gerek yok.

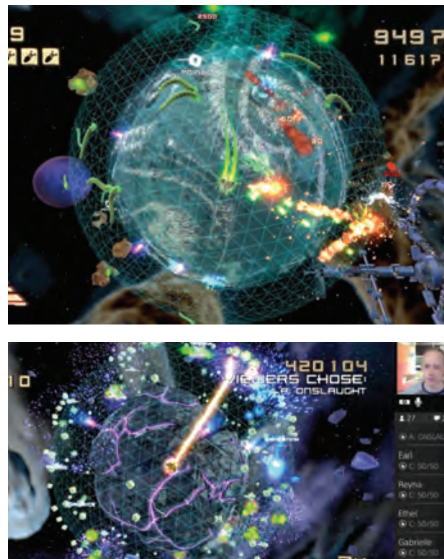
GEZEGENLER DE PATLAR

Öte yandan *Super Stardust* ismi size tanıdık gelmiyorsa, bu aynı zamanda konsolunuzdaki önemli bir açığı kapatmak üzere olduğunuz anlamına geliyor. Çünkü PlayStation 4'de *Resogun* haricinde (yine aynı ekibin oyunu), kısa süreliği oynayabileceğiniz, çerezlik bir oyun yok. Bir dönem Xbox 360'ın çevrimiçi serviste PlayStation 4'ten daha avantajlı olmasının önemli nedenlerinden biri, birbiri ardına gelen bu tarz oyunlarken, Sony'nin pek çok bağımsız yapımcıyla konuşmasına bu konuda zayıf kalmasının sebebini tam olarak bilemiyorum. Ama neyse, bu başka bir zamanın konusu olur diyelim. Oyuna dönersem, *Super Stardust Ultra* yaş grubu fark etmeksizin, bu türün çok kaliteli örneklerinden biri. Yeter ki birkaç yıl önce bu oyunu oynamamış olun.



Oyun sade başlıyor. İlerledikçe göz gözü görmez hale geliyor.


Oyunları ekranı bölerek oynamanız mümkün. Öğrenmesi kolay olduğu için Stardust bu işleve en uygun oyun.





- Sağlam oynanış mekanikleri
- Yüksek tempo
- Öğrenmesi ve oynaması kolay

−

- Eskisinin az çok aynısı
- Ekranda gözün gözü görmediği anlar oluyor

7+

SON KARAR

Saatlerinizi yemeyen, öğrenmesi ve eğlenmesi kolay bir aksiyon oyunu. Bir oyuncu daha ne isteyebilir ki?

SUPER STARDUST VE RESOGUN AYNI EKİBİN ÇALIŞMALARI. ZATEN HARİTA TASARIMI İÇİN BENZER FİKİRLER SUNUYORLAR.

- **Tür:** Aksiyon
- **Yapım:** Housemarque
- **Dağıtım:** Sony
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** 39 TL (PSN)
- **Yaş Sınırı:** 12
- **Dahası İçin:** blog.playstation.com


KÜNYE





Karşınıza kimin çıkacağı da yine kartlara bağlı.


Sahada olsam da en azından kartlarım yüzüme gülüyor.

HAND OF FATE

"BURAYA NEDEN BU SEÇİMİ YAPTIĞINI ANLAMAYA GELDİN!" -ENES K.

Geberik bir Mart günü odamda pineklerken, Başlat menüsünde üç gündür duran *Hand of Fate* simgesine bir anda ilişti gözüm... Ani bir çift tıklamayla oyunun açılması bir oldu. Ivır zıvır logolar geçtikten ve oyunun giriş sekansı başladıktan sonra... Hop! Alt-F4! Evet... "Git bir çay koy oğlum!" dedim kendime, sonra da "kapat lambayı, bu oyun belli ki çok güzel bir oyun!"

Daha "bismillah" demeden oyun öyle güzel bir sunumla, öyle güzel müziklerle başlamıştı ki... Karşımda farklı bir şeyler olduğunu anlamak zor olmadı.

KADERE İNANIR MISIN?

Kart oyunlarıyla çok da aram yoktur. Batak'tır, Uno'dur, Pişpirik'tir bunlar tamam da; iş strateji kurmaya geldiğinde ve bir sonraki adımı hesaplı atmak gerektiğinde hata yaparım. Hem de ihtimalin irade dışı gerekçelerle işlendiği hiçbir şey üzerine çok düşünmeyi sevmem...

Neyse ki *Hand of Fate* bir kart oyunu değil. Bir şans oyunu değil. Bir aksiyon-RYO da değil... Bunların hiçbiri değil ama hepsi de... İşte sizi *Hand of Fate*'e bağlayacak olan biraz da bu türlerin herhangi birine olan tutkunuz olacak sanırım.

Oyunumuz mistik ve bilinmedik bir yerde, önümüze rastgele bir düzende açılmış kartlarla ilerlememiz üzerine kurulu... Hikâyenin dört ana safhası var. Bu safhalarda üçer destelik oyunlar oynuyoruz. Masaüstü FRP'lere alışıksanız; oyunun genel yapısını zar atmak yerine, ön yüzünü görmeden kart seçtiğiniz bir FRP'ye de benzetmeniz mümkün... Böyle kafanızda daha iyi oturmuştur diye tahmin ediyorum, şimdi biraz senaryolaştıralım: Diyelim ki desteye başladık ve gelen karta göre dağın tepesinde bir silah var. Yaratıklar silahın etrafına pusu kurulmuş olabilir ve seçimimiz soruluyor: Gizlice sıvışıp gidecek miyiz, silahın peşine mi düşeceğiz? Silaha gitmeyi seçtik diyelim, şimdi önümüze dört kart karıştırılarak, kapalı şekilde koyuluyor: **Success**, **Huge Success**, **Failure** ve **Huge Failure**... Bu kartlardan **Success** ve **Huge Success**'i denk getirirsek, efor harcamadan silah kartını ele geçirebiliriz. Peki ya talih yüzümüze gülmezse? İşte, bu durumda kamera masaya yaklaşıyor ve *Hand of Fate* bir anda aksiyon oyununa dönüşüveriyor. O ana kadar elinize geçenler içinden seçtiğiniz kartlar dövüşürkenki silahlarınızı, büyülerinizi ve sağlığınızı belirliyor. Bundan sonrası ise tamamen ne kadar iyi dövüştüğünüzle alakalı.... Şimdi bu dört safhayı daha net anlamışsınızdır.

Dövüş sistemi son yıllarda *Batman* oyunlarıyla bir klasik halini alan atak/karşı atak sistemine dayanıyor. Her ne kadar silahlara çeşitli geliştirmeler alsak da, dövüşlerin biraz tekdüze olduğunu söylemek mümkün. Burada yaptığımız dövüşlerin zorlu ve keyifli olmasını sağlayansa, sağlığımızın dövüş sonlarında yenilenmiyor oluşu... Üç katlı bir zindanda olduğunuzu düşünelim, daha ilk kartlarda sağlığınızı 10'a indirirseniz boss'a kadar ilerleyip desteyi tamamlamanız neredeyse imkânsız olacaktır. Bu yüzden de başta dediğim gibi, *Hand of Fate*'te hem şans, hem strateji, hem de oyunculuk yeteneğiniz başarınızı doğrudan etkiliyor.

DÜŞÜNME, NE OLDUĞUNU BİL!

Birçok oyun türünü harmanlayan oyunlara giderek daha sık rastlar olduk ve bugüne dek gördüklerimiz arasında en başarılı yapımlardan biri *Hand of Fate*... Çok sağlam bir fikir, sağlam bir sunum ve müziklerle buluşunca böyle bir oyun çıkmış ortaya. İlerde yeni hikâyeler, değişik desteler ve -en önemlisi- multiplayer modu gelirse, bir fenomen olması beni şaşırtmaz açıkçası. Bu oyuna kesinlikle bir göz atın bence... Tesadüflere olan inancınızı sorgulamanız dileğiyle... :)

MİNİK TAVSİYELER

- Sağlığınız ve yemeğiniz fazla değilse desteyi gösteren cadıya yemek vermeyin. Yemek bitince sağlığınız her hamlede 10 birim azalıyor.
- Lanet bozan kartlar çok pahalı, onun yerine küçük meblağlar ödeyerek yemek ve sağlık kartları alın.
- Boss destesine gelmediyseniz risk almaktan kaçmayın; son destede illa ki bir market bulacaksınız.



+
- Bağımlılık yaratan, değişik oyun yapısı
- Sunum çok kaliteli olmuş
- Müzikler oyunu oynamazken bile dinlenesi
- Önceden ayarlanmamış desteler ve rastgele ilerlemesi

−
- Bu oyuna bir co-op modu iyi giderdi be!
- Dövüş sistemi, animasyonlar ve grafikler biraz çağ dışı
- Boss'lar biraz daha nitelikli olabilirdi

8+

SON KARAR
Safkan bir aksiyon oyuncusuysanız bir adım uzak durun derdim ama... Kaderle kumar oynanmaz; kaybedersiniz.



KÜNYE
- **Tür:** Aksiyon / Kart Oyunu
- **Yapım:** Defiant Development
- **Dağıtım:** Defiant Development
- **Dijital İndirme:** Steam (39 TL)
- **Yaş Sınırı:** -
- **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogzshand

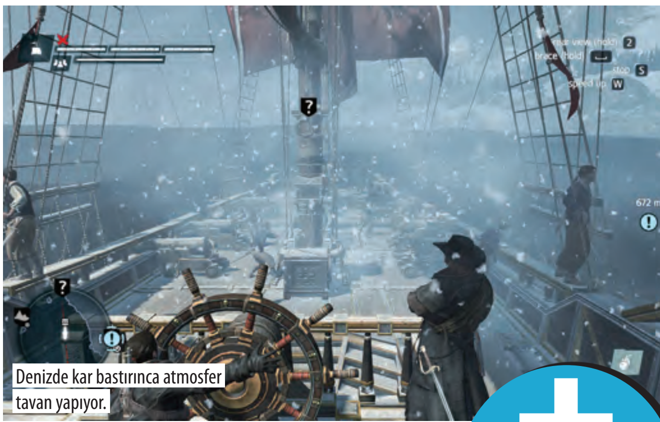
ASSASSIN'S CREED: ROGUE

MADALYONUN DİĞER YÜZÜ

-SİNAN AKKOL



Bunlar güzel günlerimiz... Acılı olanlar yolda.



Denizde kar bastırınca atmosfer tavan yapıyor.



"Beklemediğiniz taş, baş yarar" atasözünün oyun dünyasındaki göstergesi *Rogue* (iyi anlamda). Biz *Unity*'den büyük bir atılım beklerken, *Rogue* eski nesle sessiz sedasız çıkıp oynayan herkesi memnun etmişti geçen Kasım ayında. Alıştığımız üzere, bizi çok bekletmeden PC'lerimize de çıktı.

Rogue'un hikâyesi *Black Flag*'den sonra, *AC3*'ten önce geçiyor. Her iki oyundan da tanıdık simalarla karşılaşıyorsunuz. Arada hoş bir köprü oluyor böylece. İlk yayınlanan videosundan beri Shay'in Assassin'likten Templar'lığa döndüğünü biliyoruz. Bu dönüşümün nasıl olacağını hep merak etmiştim. Ne yazık ki bu geçişi de çok yüzeysel yapmışlar. Oldukça etkileyici bir bölümün ardından Shay "bizim yaptığımız yanlış" diyerek terk ediyor ortamı. Ezio'dan beri süregelen, hiçbir karakterle duygusal bağ kuramama sorunu burada da devam ediyor. Ne Shay'i sevip onu bu yola iten sebeplere saygı duyabiliyorsunuz, ne Assassin'lere ne de Templar'lara kızabiliyor veya ısınıyorsunuz. Çok uzun süredir *AC*'nin sorunu bu zaten: Oyunda bağlanacağınız bir iyi veya gerçek bir kötü yok. Ezio ve Altair'in "batsın geleceğe mesajınız!" dedikleri *Revolutions*'ın sonundan beridir bu amaçsızlık bir lanet gibi çökmüş durumda *AC*'nin üstüne.

söyleyebilmek isterdim, ama ne yazık ki çoğu önceki oyundakilerle aynı: Animus parçaları toplama, kasaya eklenen parayı arttırma, hayvan avlama, senkron noktası tırmanışı, filo toplayıp gönderme gibi artık bunaldığımız ek işlere, kızılderili totemi bulmacaları, karaya vurmuş gemi iskeletlerini araştırma, tarihi ve büyük deniz savaşları gibi daha eğlenceli ve yeni eğlencelik yan uğraşılar eklenmiş. Ama yirmi küsur totemin peşinde koşup da, sonunda verilen hediyenin bir zırh seti olmasından artık bunaldım. Anlamlı bir havuç koymaları lazım bu angaryaların sonuna. *AC2*'deki 100 tüyü topladıktan sonra, oyun boyunca susan annemizden duyduğumuz o tek bir cümle ne kadar anlamlıydı...

Oyun görsel olarak eski duruyor: Bu grafiklerin *Black Flag*'le aynı olduğunu ve aradan sadece 1,5 yıl geçtiğini düşününce insan çok şaşırıyor yahu! Uzaktaki ışık efektlerinin yok olması, pıt pıt beliren görsel öğeler, özellikle bina dokularının kötü gözükmesi can sıkıcı. Ama bu eksileri sadece şehirlerde dolaşırken hissediyorsunuz (oyundaki en sıkıcı bölge New York). Ne zaman ki denizlere açılıyorsunuz, gözünüz gönlünüz de açılıyor. O denizdeki dalgalar, uzakta zıplayan bir balina, birden bastıran bir tipiyle güvertenin kar kaplaması,

KASIM AYINDA GÜZEL OYUNU SARP'A KAPTIRDIĞIMI ANLAMIŞ BULUNUYORUM

İlk başta *Black Flag*'in aynısı, sadece biraz daha karanlık hali gibi gelse de, hikâyede ve mekânlarda ilerledikçe aradaki farklılıklar ortaya çıkıyor. Bir kere, hikâye çok daha kısa. Altı sekansta bitiyor. Ama bu bir avantaj, eğer normaldeki gibi on iki sekansa uzasaymış, tavsayabilirmiş. Sonra, harita üç bölümden oluşuyor: Adalar ve aralarındaki dar deniz yollarından oluşan River Valley, New York ve oyunun en güzel yöresi olan North Atlantic.

Bu bölgelerde irili ufaklı elliye yakın mekân var içinde koşturup tırmanabileceğiniz. Ve hepsinde tonla yapabileceğiniz şey, toplayabileceğiniz nesne var. Bunların içine çok anlamlı olanların eklendiğini

aynı anda ateşlenen 15 topun tozu dumana katması oyuna bu sefer de görsel olarak hayran olmanızı sağlıyor. Çok ilginç bir ikilemde bırakıyor insanı *Rogue*.

Sonuç olarak, *Unity* oynanış ve görsel olarak çok yenilikçi olsa da, hiçbir teknik sıkıntısı olmayan, içinde zaman geçirmekten zevk aldığınız bir *AC* görebildik bu sene çok şükür Allah'ıma. *Black Flag*'le ve *AC3*'le olan benzerliği de bir süre sonra görmezden geliyorsunuz. Artık iyice berbatlaşan kara dövüşlerini ve çok iyi olabilecekken ortalama olarak kalan hikâyesine de göz yumabilecekseniz, (fiyatının düşmesini bekleyip) *Rogue*'u oynamalısınız.



- Kendi ayakları üstünde duruyor
- Deniz savaşları çok keyifli
- Yapacak yan işler bile zevkli
- Gezilecek mekan bolluğu ve kendini tekrarlamaması

–

- Grafikler eski gözüküyor
- Kılıç dövüşlerinin ahı gitmiş vahı kalmış
- Bir AC oyununda denizde vakit geçirmenin çok daha keyifli olması

7

SON KARAR

Beklenmedik bir kahraman (anti-kahraman?) AC'nin bu yılki onurunu kurtardı.



KÜNYE

Tür: Aksiyon **Yapım:** Ubisoft Sofya **Dağıtım:** Ubisoft / Aral
Kutulu Fiyatı: 130 TL **Dijital İndirme:** 115 TL (Steam), 132 TL (Playstore)
Yaş sınırı: 18 **Dahası için:** bit.ly/1OCewY2



Çoğu durumda görevi bitirmek yeterli olmuyor. Sizi almaya gelecek gemiyi beklerken hayatta kalmalı ve mümkünse dikkat çekmemelisiniz.



Cyborg'lar oyundaki en büyük baş ağrılarından. Neyse ki onlara karşı silahlarınız daha ağır oluyor.

HELLDIVERS

UZAYDAN GÜLLE ATLAYIŞI YAPMAK YASAKTIR -ALİ SEZGİN

Bir konsol alırken, beni en çok mutlu eden olay konsola özel gelen oyunlar değil de, o veya bu şekilde firmaların desteğiyle ortaya çıkmış bağımsız küçük oyunlardır. Çünkü *Battlefield*'ın, *Call of Duty*'nin milyonuncu oyunları risk alıp büyük değişiklikler yapamazken, bütün hedefi dikkat çekip benzerlerinin arasından sıyrılmak olan ufak küçücük oyunlar bunu başarabiliyor. *Helldivers* da tam olarak böyle bir oyun. *Starship Troopers* evrenini aratmayacak bir dünyada, cyborg'lardan böceklere türlü düşmanlarla oyun kolunuzun son damlasına kadar savaşacağınız muhteşem bir yapım.

Helldivers aslında yapılmamışı yapan bir oyun sayılmaz. Aksine, izometrik açılı atış oyunu mantığını biraz daha zorlaştırarak, daha ciddi bir oyun haline getiriyor. Çeşitli düşmanlar tarafından saldırı altında kalan insanlık, ellerindeki bütün güçler ve Helldiver'larla karşı saldırıya geçiyor. Oyunun dinamik bir dünyası var, yani farklı sektörlerde yeterince başarı kazanılması durumunda, yaratıklara ait cepheler ele geçirilip yeni görevler ve haritalar açılıyor. Aynı şekilde Helldiver'lar görevlerinde bolca başarısız olursa geri cephelere çekilmek zorunda kalıyorlar. Son savaşlar düşmanlara ait başkentlerde oluyor ancak, ben oyunu oynadığım sırada insanlık başkentlere henüz yaklaşamamıştı.

IŞIĞI YAKINCA DESTEK İSTEYEN BÖCEKLER

Helldivers'ı benzerlerinden ayıran en önemli özelliği, önünüze geleni öldürdüğünüz sıradan bir atış oyunu olmamasından kaynaklanıyor. Her hareketinizi iyi amaçlamalı, hesaplamalı ve sonuçlarını göze almalısınız. Dahası, dört kişi ortaklaşa oynarken, dost ateşi kavramı olduğu için istediğiniz gibi takılmanız isteseniz de söz konusu değil. Burada bir parantez açıyor ve benzer özellikli başka bir oyundan bahsediyorum: *Magicka*. Gerçi bunda şaşılacak bir şey yok, çünkü ikisi de **Arrowhead**'in işi.

Oyunu renklendiren özelliklerden biri de strategem'ler. Yörüngedeki savaş geminizden önceden belirlediğiniz yardımlardan bazılarını alabiliyorsunuz. Bunlar patlama ve taretler olduğu gibi düşmanın dikkatini bir süreliğine farklı bir yöne çekecek uydular gibi işlevsel ürünler de olabiliyorlar. Bunları çağırmak içinse yön tuşlarını kullanarak, belirlenen kombinasyonu *Street Fighter*'da Aduket atıyormuşcasına yapmak gerekli. Planlı saldırılarda bu çok sorun olmasa da üzerinize onlarca böcek gelirken o çok değerli tareti çağırmaya çalışmak başlı başına bir stres kaynağı olabiliyor.

Oyun hakkındaki tek sıkıntım çoklu platform olmasından (PS3, PS4, Vita) kaynaklı olarak görsel anlamda biraz yetersiz kalması. İki farklı neslin cihazları olarak bakabileceğim Vita ve PS4'e birebir olarak aynı şekilde oynanan bir oyunun çıkması etkileyici olsa da, PS4 sahiplerinin en azından görsel anlamda çok tatmin olacaklarını sanmıyorum. Bunun haricinde yazımdan anlayabileceğiniz üzere, her kesime hitap etmeyen bir oyunla karşı karşıyasınız. Yorgun argın işinizden, okulunuzdan döndüğünüzde sizi bu kadar kastırıp zorlayacak bir oyunu tercih eder misiniz açıkçası bilemiyorum.

Beraber oynayacak bir arkadaşınız varsa ve zorluklar sizi yıldırmıyorsa *Helldivers*'ı hiç düşünmeden alabilirsiniz. Aksi takdirde piyasada insanı sinir hastası edecek kadar zor olmayan daha rahat, daha eğlenceli yapımlar var. Sizleri çoğu çocuk reyonunda bulunan bu oyunlara doğru alabiliriz.







Cepheler açıldıkça farklı gezegenlere ve o gezegenlere ait farklı görevlere ulaşabiliyorsunuz.

+

- Canlı, hata affetmeyen dünya
- Gelişen görev ve oyun içeriği
- Çok zor ve iletişim önemli

−

- Kimse iletişmiyor
- Oyunda ortalık fazla karışabiliyor

8+

SON KARAR

Evreni kurtarmanın en acılı yolu bu olsa gerek.



KÜNYE

Tür: Aksiyon **Yapım:** Arrowhead Game Studios **Dağıtım:** Sony **Dijital İndirme:** 63 TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** arrowheadgamestudios.com/helldivers



OLLIOLLI 2 WELCOME TO OLLIWOOD

SIRA GELDİ KICKFLIP'E! -POZAN ERTEN


Boss dövüşü değil, merak etmeyin.

Dışarıda harika bir hava var. Ben ise iş aşkı ile (*ne dead-line'ı yahu?*) dışarısının yağmurlu ve fırtınalı olduğunu hayal edip oyun incelemesi yazmakla meşgulüm. Neyse ki kaykaya binmekten daha iyi yaptığım bir iş olduğundan kendimi daha güvende hissediyorum. Ama odamın kapısını araladığım an göz göze geldiğim bisiklet ve paten bana nasıl gıcık olmuş bir şekilde bakıyor anlatamam. Hele ki *OlliOlli 2* oynadığım **Vita**'yı bir ele geçirseler saçını başını yolacak bir halleri var. *OlliOlli 2: Welcome to Olliwood* bu güzelim el konsolunu, bu güzel havalarda renklendirmeyi başarıyor fakat yine de hakkının verilmeme durumu devam ediyor. O yüzden, zaten **Sony**'nin ötelediği bu alete bir de bisiklet ve patenimin kötü davranmasını gerçekten kaldıramam. Güneş batmadan oyunun hakkını verecek şekilde işimi tamamlayıp, kaykay hevesimi alıp ardından gönlünü almam gereken bir bisiklet ve paten beni bekliyor.


Kamera, ışık; Olliiiiii!

Oyun tüm Sony konsolları için aynı anda piyasaya çıktı. İlk oyun bu işi yaya yaya yapmıştı. Bana kalırsa bunun nedeni yapımcı **Roll7**'nin oyunun bu kadar başarılı olacağını düşünememesiydi. Doğrudan söylüyorum: *OlliOlli2,* ilk oyunun çizgisini zerre bozmadan üzerine eklediği ufak tefek ayrıntılar ile oldukça başarılı bir devam oyunu. Konsepti-ni, kimliğini ve ne yapmak istediğini çok daha iyi bilen, kendisine yaptığı sürprizi bu defa olgunlukla karşılamaya hazır, ayakları yere daha sağlam basan bir oyun yani.

Kaykay oyunlarının *Tony Hawk* gibi serilerden sonra bu noktaya gelmesi biraz üzücü ama *OlliOlli* serisi bu oyunu ile birlikte onlardan farkını daha keskin çizgiler ile ortaya koyuyor. Öncelikle oyunun müziklerinden tutun görsel diline kadar çok daha modern bir kimliği olduğu gerçek. İki boyutlu ve çizgisel bir oyuna göre gayet başarılı sanat yönetimi ile size konseptinin gücünü hissettiriyor. Pop-punk dinleyen serseri kaykaycı (*ki benim sevdiğim budur*) tayfanın değil, daha minimal elektronik müzik dinleyen, bir miktar daha hipster kaykaycı tayfanın peşinden koşarak yenilikçi bir kaykay oyunu konsepti yaratıyor. Harika müzikleri, minimal ama sürprizlerle dolu bölüm tasarımları, basit görsel dili ve oynanış mekanikleri ile hızlıca oyun oynayıp kaçmak isteyen casual oyuncuları hedefinde tutuyor. Yapımcı firmanın oyuncuları sınıflandırmak gibi bir niyeti olmadığına eminim ama benim oyunun dilinden okuduklarım bunlar. Yani "*kaykay oyunu*" diye üzerine atlayıp *Tony Hawk*'ı bulamazsınız, uyarayım.

DOĞRU ANDA DOĞRU TUŞ

OlliOlli zor kontrolleri ile size saç baş yoldurma potansiyeline sahip fakat bir süre sonra alıştıktan sonra analog kırma isteğinizi kaybedip tamamen haritaya odaklanıyor ve bir sonraki trick combo'nuzun hesabını yapmaya başlıyorsunuz. Eklenen yeni hareketler ve ilk oyuna göre çizgiselliğin biraz daha dışına çıkmış bölüm tasarımları, sadece trick combo hesabı yapma hızınızı değil, platform öğeleri ile reflekslerinizi de test ediyor. Bütün bunlar birleştiğinde, bir bölümü tamamlamak adına girdiğiniz hırs mücadelesine kendiniz de şaşırıyorsunuz. Geliştirilen çoklu oyuncu özellikleri ile bu hırsınızı rekabete dönüştürmeniz de oldukça kolay.

Runner türü bir mobil oyun gibi görünen *OlliOlli* Vita'nın kurak topraklarına renk getirirken, potansiyelinin üstüne çıkmıştı. Daha sonra PC ve Nintendo konsolları için de yayınlanan ilk oyunun çizgisinde giden *OlliOlli2,* üstüne koydukları ile uzun soluklu bir serinin temellerini sağlamlaştırıyor. Bu güzel havalarda gönlüm gerçek bir kaykaya, patene ya da bisiklete binmenizden yana ama havaya girmek adına bu tür oyunları da araya sıkıştırmanızı öneriyorum.



+
- Modern konsept
- Harika bölüm tasarımları
- Bir o kadar harika müzikler
- Zor kontroller...

−
- ...ama çok zor kontroller.
- Herkese göre değil
- Uzun vadeli bir oynanış süresi sunmuyor

7+

SON KARAR

Kaykay oyunlarını özleyenler ve bu türde yeni bir konsept arayanlar için harika bir seçim.



KÜNYE

Tür: Platform **Yapım:** Roll7 **Dağıtım:** Roll7 **Yaş Sınırı:** 3
Dijital İndirme: 30TL (PS Store) **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz90-olli

inceleme (pc)

THE KING OF FIGHTERS 2002: *UNLIMITED MATCH*

BU BİTPAZARINA NUR YAĞIYOR!

-VOLKAN TURAN



İyi bir makyaj her zaman kurtarıcı olmayabilir ama KoF'ta kesinlikle işe yaramış. Oyun görsel olarak yeni gibi.

Bu sayfalarda ve pek çok yerde *The King of Fighters*'ı ne kadar çok sevdiğimden bahsetmiştim. Her ne kadar bu sevgim uzun süredir nadasa bırakılmış olsa da yerli yerinde duruyor. Bildiğiniz gibi **SNK** ekibi yeni bir *KOF*'a XIII ile ara vermiş bulunmakta ve yakın zamanda da yeni bir *KOF* oyunu gelmeyecek gibi. Yani en azından dövüş oyunu gelmeyecek, yoksa *KOF* karakterlerini SNK pek çok alakasız oyunda kullanıyor, pazarlıyor. Derdi sıkı bir *KOF* oyunu oynamak olanlar ise 2014'ün son çeyreği itibariyle güzel günler gördü çünkü serinin en iyi oyunu olarak adlandırılan *KOF98*'in tümüyle makyajlanmış hali PC'ye çıktı. O oyunla gördük ki iyi bir dövüş oyunu yaşlanmıyor arkadaş, her daim aynı heyecanı veriyor.

İşte bu noktada SNK bir diğer kozunu masaya yatırıyor, *KOF98*'den sonraki en iyi oyunu olarak bilinen *2002*'yi aynı şekilde PC'ye getiriyor. *KOF98*'deki "yeniledik" metodunu da aynen koruyor. Efendim, *KOF 2002*, aslında 98'den oldukça farklıdır ve bir yönüyle XIII'ün özünü oluşturmuş denebilir. *KOFXIII*'e dikkatli bakarsanız, yapımcıların *KOF2002*'den bir hayli ilham aldığını ve başarısını devam ettirdiğini görürsünüz.

Unlimited Match ekini alan *KOF 2002* aslında ilk başlarda bir hayli dengesiz idi. Pek çok karakterin pek çok %100 hasar veren, sınırsız kombolarıı bulunuyordu ama yapımcılar bunu 2009'da PS2'ye çıkan (ve daha sonra Xbox Live Arcade'e de gelecek olan) *Tougeki Version* ile güzelce düzelttiler ve mücadeleci tarafını kurtardılar oyunun. Oyunumuz bu versiyonu aynen taşıyor, merak etmeyin yani. Örneğin oyundaki MAX modu, yani sarı renkli moda geçip hareketleri belli bir süre içerisinde hızlı yapabilme özelliği burada var. Bu hareketler çok fazla enerji almasa da rakibinizi köşeye taşımanıza ve köşe komboları çevirmenize olanak sağlıyorlar. Ayrıca süper güçleriniz de köşelerde daha çok işe yaradığından MAX mod bir hayli kullanışlı.

ÖZELLERDEN ÖZEL BEĞEN

KOF 2002'ye özel olan gizli süper hareketler UM sürümünde de bulunuyor ama itiraf etmeliyim ki yapmaları oldukça zor. El alışkanlığı kazanmadan seri hareketler arasına sıkıştırmanız bir hayli zor. Zaten çok da enerji almıyorlar ama diğer özel ve süper hareketler emrinize amade. Dilerseniz tekli, dilerseniz peşi sıra (tabii ki yeterince EX barınız varsa) yapabilirsiniz. Öncesinde elbette hava kombolarını biliyor olmanız gerek. *KOF 2002 UM*, *KOF 98 UM*'a göre biraz daha havada geçer ama moda zaten artık bu. *Guilty Gear* serilerine bakarsanız ne demek istediğimi daha iyi anlarsınız.

CİDDİ VE ACIMASIZ ONLINE REKABET İSTİYORSANIZ, 2002'DEN KALMA BİR OYUNLA NE İŞİM VAR DİYE SORMAYIN. KOF'ÇULARA KATILIN!





Olmazsa olmaz "kadroya" gelirsek, bu oyun *KOF* oyunların içerisinde en kalabalık olanı. 66 tane karakter bulunuyor. Bunlara Iori'nin şeytan hali, Kyo'nun bin versiyonu dahil elbette. Orochi ekibi, KOF 99 takımı, Billy, Blue Mary, Shingo, King, Ikari takımı, Kore takımı, Fatal Fury takımı filan artık ne kadar eski adam varsa oyunda. Merak etmeyin, oyunda olmayanları da bir şekilde fonda görüyorsunuz. Hatta SNK'nin diğer oyunlarının ünlü karakterleri arenalara güzelce konmuş ve sizleri selamlıyorlar. Bu oyuna özel olarak da Nameless adında bir karakter yer alıyor. Bu karakter aslında biraz K9999'un oyunda olmayışına karşın hazırlanmış bir karakter. K9999 da bildiğiniz gibi *Akira* animesindeki Tetsuo Shima'dan bir hayli fazla etkilenince seriden çıkmak zorunda kalmıştı.

KOFXIII'ü çok sevmişseniz ama sıkılmışsanız, online'ı olan, hem de hiç de fena olmayan bir *KOF* oyunu arıyorsanız ve bu oyunun eski olması umurunuzda değilse *KOF2002 UM*'e geri dönmek için geçerli nedenlere sahipsiniz diyebiliriz. Şu sıralar oyun taze olduğu için online arenada çok fazla rakibiniz yok ama siz alışana kadar zaten bolca arkadaş edinir ve güzel güzel kapışırsınız. Demek ki neymiş; malzeme iyiyse eskiye rağbet etmenin hiç de kötü bir tarafı yokmuş.



KOF külliyatında bu kadar fazla karakteri bir arada göremezsiniz başka yerde.

+
- Bol karakter
- Güzel makyajlanmış bir paket
- Derinliği olan bir oynanış

−
- Netcode'u tatmin etmiyor
- Ömrü kısa

7+

SON KARAR

Mortal Kombat X gelene kadar sizi acuk idare eder ya! Eder, eder...



KÜNYE

Tür: Dövüş **Yapım:** Code Mystics **Dağıtım:** SNK Playmore
Kutulu Fiyatı: - **Dijital İndirme:** 24 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** Yok
Dahası İçin: tinyurl.com/ogz90-kof

pc ps4 one

ZOMBIE ARMY TRILOGY

HER OYUN ZOMBİLİĞİ TADACAKTIR -ERİM BİLGİN


Kapı önüne bir kap su koyun, sıcakta zombiler zor durumda kalmasın.



Bir oyun yapımcısı mısınız? Başarılı bir seriniz mi var? Serinizi zombileştirip oturduğunuz yerden bolca ek gelir kazanmak istemez misiniz? Derhal bizi arayın, oyununuzun aynısını, içine zombiler ekleyip çıkaralım, siz parayı kırarken, oyun pazarı da zombiye doysun! Hemen arayın!

Oyun stüdyolarını bir bir ele geçirip hepsine zombi oyunları yaptıran bu gizli örgüt kim bilmiyorum ama, yine yaptılar yapacaklarını. *Sniper Elite* serisinin yapımcısı **Rebellion**, daha önce *Sniper Elite V2*'nin PC versiyonu için çıkardıkları iki *Nazi Zombie Army* oyununu güncelleyip, bir üçüncüsüyle birleştirerek piyasaya bu ay *Zombie Army Trilogy*'yi sundu. Biz de derin bir nefes verip, karne görmeyi bekleyen baba misali "getir bakayım getir, yine ne yapmışsın" diyerek bir dans ettik kendileriyle.

YAVAŞ ÇEKİMDE ÇÜRÜK ET

Zombie Army Trilogy, önemsiz bir oyun. Paragraflara acımasız cümlelerle başlamayı seviyorum bu arada. Ama gerçekten de öyle. Oyunun mekanikleri, *Sniper Elite 3* ile tıpatıp aynı, yalnızca bu sefer savaşı kaybedeceğini anlayan Hitler'in son bir plan olarak devreye soktuğu zombi istilasıyla mücadele ediyorsunuz. Görebileceğiniz gibi son derece orijinal ve çığır açıcı bir fikirle geliyor Rebellion.

Birbirinden hiçbir farkı olmayan 8 karakterden birini seçip oyuna başlıyorsunuz ve tekdüze aksiyon birinci saniyeden başlıyor. *Zombie Army Trilogy*'nin o ilk saniyesinden, en son saniyesine kadarki ruh parçalayıcı sıkıntı süreci boyunca hep aynı şeyleri yapıyorsunuz. Karşınıza zombi çıkıyor, vuruyorsunuz. Birden çok zombi çıkıyor, onları da vuruyorsunuz. Bir ile alakası olamayacak kadar çok sayıda zombi çıkıyor, onları da tahmin edin ne yapıyorsunuz? Vuruyorsunuz! Burası biraz spoiler oldu ama idare edin artık.

En azından zombileri vurma süreci sıkıcı sayılmaz. Evet ortamlar klişe, evet hikâye yok, ve evet, zombi öldürüp bir sonraki odaya devam etmek dışında bu oyunda yapabileceğiniz hiç ama hiçbir şey yok, ama zombilerin kafasına nişan alıp, bir mermiyle üç zombinin çürümüş kafalarını ard arda patlatmak da gerçekten bağımlılık yapacak bir deneyim.

İşte bu oyunu bitirecek kadar uzun süre sıkılmadan oynayabileceğini tahmin ettiğim toplam 10 kişinin ortak dayanakları da bu olsa gerek: bağımlılık. *Zombie Army Trilogy*'de aksiyon durmuyor, ve aksiyon sürükleyici – çoğu zaman pek zorlanmıyor olacaksınız fakat o transvari *headshot-reload-headshot* döngüsünün ufak bir bağımlılık yaratma potansiyeli var. Üzerinize doğru sekip, sendeleyerek gelen 30-40 zombiyi, uzun bir koridorun ucundan tek tek keklik gibi indirmek beni ilk 3-4 saat boyunca idare etti. Sonrasında oyunu biraz daha koşturarak ve yalnızca öldürmek zorunda olduğum zombileri öldürerek oynadım.

Teknik açıdan ele alırsak, önümüzde tam olarak ortalama bir oyun var. Grafikler çirkin değil, fakat akılda kalıcı bir şey de göstermiyorlar. Müzik veya ses efektlerinde rahatsız eden bir şey yok, fakat o müzikleri oyun bitince müzik çalarınızda dinlemek isteyeceğinizi sanmam. Oyun orta halli bir sistemde fazla kasmadan çalışabiliyor, pek bug türü şeyler de yok ortalıkta. Çok oyunculu modda 4 kişi olarak da çatışabiliyorsunuz, ama onun da tek kişilikten hiçbir farkı yok. Zombilerin hiç bitmediği bir **horde** modu var, ama ana oyun da aynısı gibi zaten, o yüzden pek bir farklı değil.

Zombie Army Trilogy'ye baktıkça bakıyorum. Ne şarkılarla, türkülerle kutlanacak bir oyun olabilmiş, ne de yüzüne tükürüp "bu ne ya" denecek bir rezalet olmuş. Sanırım, oyunu oynamaya başlamamın onuncu dakikasında gelip, oyun boyunca da içimden gitmeyen bir his, bu oyunu en iyi özetleyen şey olacaktır: *Zombie Army Trilogy*, hani doğumgününüzde falan oyundan hiç anlamayan akrabalarınızın, ne sevdiğinizi bilmeseler de, oyun oynadığınızı bildikleri için size aldığı hediye oyunlar var ya, işte onlar gibi bir oyun. Kimsenin favorisi olmayacak, çoğunuz da tekdüzeliğine yenik düşüp orta yerinde bırakacaksınız, ama oynadığınız o 3-4 saat içinde de pek kötü vakit geçirmeyeceksiniz.



■ Eğlendirebilen zombi kafası parçalama mekanikleri



■ TEKDÜZELİK
■ Gerçekten mi? Bir Nazi zombi oyunu daha, ha?
■ Sıkıcı - ama tekdüzelik demiştik zaten

5

SON KARAR

Bu oyunun var olmasını haklı çıkarabilecek çok az sebep var. Ancak 10-15 saat boyunca aralıksız zombi kafası patlatmak istiyorsanız alın.



KÜNYE

- **Tür:** Aksiyon - TPS
- **Yapım:** Rebellion Oxford
- **Yayın:** Rebellion Developments
- **Fiyatı:** 35 TL (Steam) 149 TL (PS Store)
- **Yaş:** 18+
- **Dahası için:** rebellion.co.uk/games/zombie-army-trilogy

GTA ONLINE HEISTS

ALTIN GÜNÜNE SİLAHLA GELEN MİSAFİR -SARP KÜRKCÜ

PUSLU BİR LOS SANTOS GÜNÜYDÜ...

Yazıya başlamadan bir bakayım dedim, *GTA Online*'ın endamıyla ilk kez 15 Ağustos 2013'te karşılaşmışız. Hatta hatırlıyorum, biz de Twitch üzerinden canlı yayında videoyu izlemiş, nesi var nesi yoksa tartışmıştık bir saat. Ama ne videoydu be arkadaş. Şimdi durup düşününce **Heist** güncellemesiyle birlikte Rockstar'ın verdiği tüm sözleri az çok tuttuğunu görüyorum. İçerik yaratma sistemi var, güncellenen görevler var, sürekli eklenen ücretsiz ekipman, kıyafet ve araçlar var. Ama o videodaki dünyayı hiç görmedim ben *GTA Online*'da. Asla öyle bir koordinasyonun parçası olamadık. Sorun bende değil; *GTA Online*'da yoldan geçen oyuncuları öldürüp arabayla ezen, hazır görevlerden başka içerikle ilgilenmeyen insanlar dışında başka hikâye yok pek etrafta (şu karizmatik motorcu çetelere ve toplantı yapan ekiplere feci özeniyorum ama, orası ayrı).

Neyse, *Heist* (ki bundan sonra "Soygun" diye anacağım) güncellemesi bu derde deva olma niteliği taşıyor. Çünkü biz oyuncuların "ehe ehe ehe" diye birbirimizi öldürüp çaba gerektiren hiçbir işi planlayamadığımız (aynı gerçek hayat gibi) sanal bir dünyaya düzen, plan, program getirme peşinde. İlk kez tek kişilik oyunda karşılaştığımız, ön hazırlığının adım adım yapıldığı, konuya nasıl yaklaşılacağına dair oyuncuya seçenekler sunan, birlikte çalışacağımız insanları kâr/beceri oranına göre seçtiğimiz, son olarak da bütün planı uygularken kapabildiğimiz kadar para kaptığımız aktiviteler bunlar. Ve neredeyse iki yıl sonra, ücretsiz bir güncellemeyle oyunumuza teşrif etti.

OYNAYANLAR


BARADH (Sarp)


KneCc (Cenk)


uluscuturks (Ömer)


thesilverpopper (Aybars)



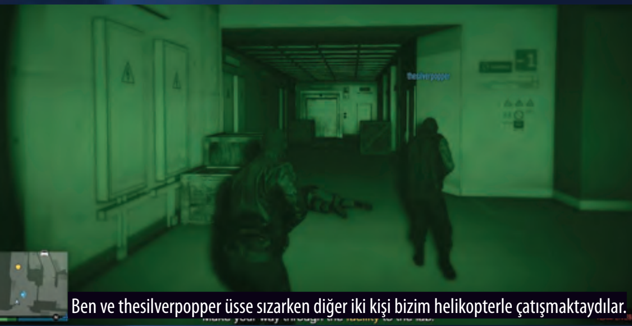
GÜVENİLİR ÜÇ ARKADAŞ BULABİLİRSENİZ, "CİDDİ CİDDİ" EĞLENEBİLİRSİNİZ SOYGUN GÖREVLERİYLE.

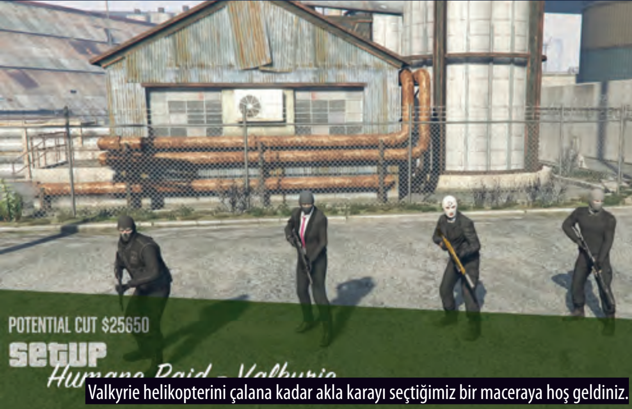
BEYAZ TAHTALARI SEVERİM BEN

Soygunlar için iki şart var: 12. seviyeye ulaşmış ve Eclipse Tower binasında güzel bir apartman dairesi sahibi olmak. Çünkü soygunları planladığımız o oda her evde yok. Kendisine müstakil bir yuva kurduğu, Eclipse Tower'daki evlere parası yetmediği için sanal içkiden içip ağlayan bir arkadaşım var mesela. Ama şartları karşılayan birisi sizi davet ederse, seviyenize ya da evinize bakmadan parçası olabiliyorsunuz aktivitenin.

Toplamda beş ana soygun senaryosu var. Bunlardan ilki iki kişilik bir görev, eğitim niteliği taşıyor ama ardından gelen dört görev dolu dolu birer macera. Aynı tek kişilik senaryodaki gibi önce hazırlık aşamalarını tamamlıyor, sonra her bir oyuncunun alacağı payı ayarlayarak son göreve geçiyoruz. Tüm bunlar takım liderinin kontrolünde. Ama ona kızmayın, ne de olsa cebinden (son soygunda 100.000 dolara çıkan) masrafları karşılıyor kendisi. Olur da cayarsanız, kabak liderin başına patlıyor.

Bir konuda anlaşalım: Soygunlar zor. Bu zorluğun sebebi, kendini adamış oyunculara ihtiyaç duyması. Bir grup arkadaş geyik yapmak için girdiyseniz, soygunlar sizin için doğru aktivite değil. İletişim çok önemli bir kere. Ofisteki insanlar tarafından yarı yolda bırakılınca ben de *Destiny*


Ben ve thesilverpopper üsse sızarken diğer iki kişi bizim helikopterle çatışmaktaydılar.



Valkyrie helikopterini çalana kadar akla karayı seçtiğimiz bir maceraya hoş geldiniz.


Cebimiz para görünce ne yaptık? En hızlı araba olan Zentorno'dan çektik altımıza. Görevlere giderken havamız fena oluyor artık. Yaşasın tüketim toplumu!..

macerasında yol arkadaşım olan Aybars ve arkadaşlarına takıldım. Öncesinde, tanımadığım kiminle atıldıysam maceraya, sonu hüsran oldu. Olmuyor çünkü, aynı anda sessizce öldürmeniz gereken düşmanlar çıkıyor kimi görevlerde. Bazen birisi yolu kesmek için aracını kullanıyor, bir diğeri arkadan dolaşıyor mesela. Bu tür taktikler işin içine girdi mi sessiz oyuncu, kötü oyuncu oluyor net şekilde.

Ayrıca soygunlarda adam kaybetme lüksünüz yok. Bir kişi bile ölse, görev yeniden başlıyor. Tabii klasik *GTA* görev sistemindeki gibi çalmaya çalıştığınız araç patlarsa, süre dolarsa falan yine aynı şey oluyor. En azından görevlerin içerisinde güzel bölümlenmiş checkpoint'ler var da, en başa dönmüyorsunuz.

Fleeca Job ile Sandy Shore'da bir bankaya girip kasa çalmakla başlıyoruz maceraya. Sonrasında uçuk bir bilim adamını hapisten kaçırmaya koyuluyoruz (**Prison Break**). Burada işler biraz ilginçleşiyor, çünkü görevler arasında bir bağlantı kurmaya başlıyorsunuz. Özellikle üçüncü soygun **Humane Raid**, Prison Break ile aynı temellere oturup senaryoyu ilerletince tadından yenmiyor. Sonrası ise, üzgünüm ama biraz yokuş aşağıya hızlanan frenleri patlak kamyon gibi. Adrenalin yine orada, ama anlamı yok. Tanıdık bir simayla karşılaştığımız dördüncü soygun **Series A**'den sonra finali **Pacific Standard** ile yapıyoruz. Dediğim gibi, ilki hariç hepsi dört kişilik ekip gerektiren bu görevler ortalama bir ekiple dört saat civarında sürüyor. Şaka değil, DVO'lardaki raid'ler gibi akşamınızı (ve gecenizin bir kısmını) gömüyorsunuz oyuna. Bu sürenin sebebi hep tekrarlar ama. Her görevi ilk seferde yaparsanız, 1,5 saate kadar iner o süre neredeyse.

YEDEK ZIRHIN TADI BİR BAŞKA

Hazırlık aşamaları dolu dolu diyebilirim. Bir soygun hariç birbirileriyle iyi de eklemleniyorlar. Mesela EMP cihazını bir üsse sokmanız lazım. Önce cihazı koyacak araca ihtiyacınız var. Sonra cihazı bir uçaktan çalmanız gerekli. Ama üssü basarken açılması gereken kapıya dair kartları almanız da lazım. E tabii oraya aracı sessizce, alarmları çaldırmadan sokmak için de susturuculu silahlarla gece gece üs basıyorsunuz. Tüm sistem hazır olunca final görevinde şovunuzu yapıyorsunuz.

Buraya kadar her şey yolundaymış gibi geliyor ama, aslında pek değil. Bir kere eğer soygunlarda az da olsa müdahale beklediyseniz, tek kişilik senaryodaki gibi "şöyle de yapabiliriz, böyle de" durumu yaşamak istediyseniz hayal kırıklığı sizi bekliyor. Görevler her yönüyle çok katılar. Esneklik payı hiç yok. Her şey script'lere bağlı, tam bir tünelden geçerken polis takılıveriyor peşinize. Alternatif rotalar pek önemli değil. Son soygun hariç (Los Santos'un merkezindeki banka) zaten kapabildiğiniz kadar para kapma sistemi de yok. "Potansiyel kazanç" ve "net kazanç" olmak üzere iki değer var. İkisinin farklılık gösterdiğini hiç görmedim ben. Ne söylendiyse net onu kazanıyorsunuz (o kadar da süper takım değiliz yani). Son görevde de paraları takımdan iki kişi sırtlarında çantalarla taşıyor. Buna rağmen çatıştıklarında ya da kaza yapıp düştüklerinde güzelim paradan takır takır gidiyor. Checkpoint? O esnada kaybettiğiniz miktar da geri gelmiyor işte. Bizi en çok burkan da o oldu. Kaldı ki bağlantı hataları halen devam eden bir oyunun bu konuda daha merhametli olmasını dilerdim.

Ama hepsi 3-5 saat (tekrarlara bağlı olarak) sürse bile bir haftanızın akşamlarını harcayarak tüketebileceğiniz bir içerik soygunlar. Ücretsiz bir eklenti olsa da sorgulanmalı, çünkü benim gibi birçok insan *GTA Online*'a yatırımı özellikle bu içerik için yaptı. İki yıl geç gelen, onda da sayıca az (eski nesilde ekstra bir soygun daha var, daha uzun beklendiği için) içerikle karşımıza çıkan, bize herhangi bir karar verme hakkı tanımayan bu içerik açıkçası pek de doyurucu değil. Ara videoları, seslendirmeleri, gösterilen özeni düşünüldüğünde **Rockstar**'ın her ay bir soygun çıkarma gibi bir planı olduğunu da sanmıyorum. O nedenle soygunlar için oyuna katlanan, önüne geleni zevk için taramaktansa co-op bir içeriğin hayalini kuranlar burada çok uzun süre kalmayacaktır. *GTA V*'i PC'ye alırken bu kısmı da iyi değerlendirin derim.


Kendi araçlarınızla barikat kurmak gibisi yoktur.

BAŞKA NELER GELDİ?

Soygunlarla birlikte gelen araçların, uçakların (Hydra gibi) neredeyse hepsi artık alınabiliyor. Ne yazık ki bir soygunda daldığımız uçak gemisi oyun haritasında olmayacak şimdilik. Bunun dışında outfit sistemine kendi tercihlerimizi kaydedebiliyoruz, iFruit uygulamasıyla özel plaka yaptırabiliyoruz, yeni Adversary modu ile garip ama eğlenceli takip / saldırı eğlenceleri bulmak mümkün. Gece görüşü, fişek tabancası, gaz maskesi gibi ekipmanlar da yine alınabiliyorlar. En güzeli, cepte ekstra zırh taşıyabiliyor olmak bence. Son olarak günlük görevlerle cebe 25.000 dolar gibi bir meblağ atıp takılmak mümkün. Bütün olarak bakınca güzel ama oyuna beklenen o amacı, o düzeni getirmekten uzak bir güncelleme yani.

NE KADAR KAZANIRIM?

Soygunlar az buz kazandırmıyor. Üstelik bazı şartlara uyarsanız tek seferlik olsa da sıkı paralar kaldırabilirsiniz.

- Bir soygunu ilk kez yapmak: 100.000 dolar
- Aynı ekiple tüm soygunlar: 1.000.000 dolar
- Tutorial'den sona, sırayla tüm soygunlar: 1.000.000 dolar
- Tüm soygunları sırayla, aynı takımla hiç ölmeden hard zorlukta bitirmek: 10.000.000 dolar

ORI AND THE BLIND FOREST

MASALINIZIN SONU NASIL OLSUN? -ALİ SEZGİN

Oyun sektörünün her geçen gün daha ilginç, daha sıradışı bir hale geldiğini siz de fark ediyor musunuz? Bir yandan *Gone Home*, *Stanley Parable* gibi tür tanımlarına sığmayan, kendi kafasına göre şekillenmiş oyunlar ortaya çıkarken, bir yandan da gelişen teknolojiler sayesinde daha önceleri birer hayaldan öteye geçemeyen oyun türleri yavaş yavaş hayatımıza giriyor. Teknoloji, anlatılacak hikâyelerin, masalların daha içten, daha gerçek olmasını da sağlıyor. *Ori and the Blind Forest* da işte bu nimetin bir ürünü. Oyun, daha önce yapılmamışı yapmıyor ama sizi ağzınız açık, aklınız gidik halde bırakmayı başarıyor. Sadece dergideki ekran görüntülerine bakarak bile bunu nasıl yaptığını anlayabilirsiniz.

FİDANLAR AĞACA

Ori and the Blind Forest'a aşık olmak için oyunun ilk 10 saniyesine şöyle bir göz atmak yeterli. Fırtınalı bir gecede, ruh ağacının yapraklarından uçup ormana düşen koruyucu ruh Ori, Naru tarafından evlat ediniliyor. Naru ve Ori uzunca bir süre birlikte sevgi içinde yaşasalar da, Ori'nin ruh ağacıyla olan bağının kopması ve ormanın çürümeye başlaması yollarının ayrılmasına neden oluyor. Bu noktadan sonra da Ori'nin görevi, hem ruh ağacını hem de ormanın geri kalanını kurtarmak oluyor.

Ori and the Blind Forest, yabancıların *Castlevania* ve *Metroid* birleşimi platform türü oyunlar için uydurdukları **Metroidvania** isimli türe tam oturuyor. Yani oyun tek ve devasa bir bölümden oluşuyor. Sorun şu ki, belirli yerlere ulaşmak için önceden belirlenen güzergahta ilerleyerek çeşitli özellikleri almanız gerekiyor. Örnek vermek gerekirse oyunun hemen başında Ori, ormandaki ölmüş ruhların kalıntılarının özelliklerinden birini alarak, zıpladıktan sonra havada bir kez daha zıplayabilir hale geliyor. Bu şekilde geri dönerek daha önce tırmanamadığı bir yola giriyor ve oradan daha da ilerlemesini sağlayacak yeni özellikler alıyor.

Ori, Naru'dan koptuktan sonra tam anlamıyla

OYUNDA BAŞLARDA GEREK YOKMUŞ GİBİ GÖZÜKSE DE CAN BİRİKTİRMEYİ UNUTMAYIN. SONRA CEREMESİNİ ÇOK ÇEKERSİNİZ.


Her şeyin başladığı o fırtınalı gece...

NE EKSİK?

Ori and the Blind Forest'ın pek bir eksiği yok ancak daha başarılı bir oyun olması için zorluğunun biraz daha dengelenmesi gerekiyordu. Oyunu test ederken, profesyonel oyunculara mı oynattılar bilmiyorum ama sizin benim gibi oyuncuların bu oyunu zorlanmadan, sinirlenip kapatmadan bitirmesinin pek de imkânı var gibi durmuyor.





İyinin yerini yavaş yavaş almaya başlayan karanlık ortaya oldukça ilginç bir estetik anlayışı çıkarıyor.



-Ben nasıl doğdum anne?
-Ağaçtan düştün yavrum.

yalnız kalmıyor. Ruh ağacı onu kılavuz bir ruh olan Sein'e yönlendiriyor. Bu noktadan sonra bir yandan Sein enerji saldırıları yaparken, Ori de platformlardan atlayarak düşman saldırılarından kaçmaya çalışıyor. *Ori and the Blind Forest*, çeşitli canavarlar ve dövüşler içerse de özünde bir platform oyunu ve çoğu durumda sizi en çok zorlayacak tarafı da burası olacak. Oyunda karşınıza çıkacak yaratıklar çok kesin çizgilerle hareket ediyorlar ve çoğu durumda çeşitli yetenek ve özelliklere karşı belirgin zaafları oluyor. Bu noktada da Ori'nin rol yapma oyunu elementleri ortaya çıkıyor. Ori yaratık öldürüp bölgedeki saklı noktalardan deneyim puanı kazanabiliyor ve bu şekilde özelliklerini geliştirebiliyor. Bu da, her oyuncu için farklı yeteneklere sahip bir Ori'nin ortaya çıkması anlamına geliyor. Hemen oyunun başında güruh halinde gelen yaratıklar sizi zorluyorsa, Sein'in attığı ruh ışınlarının birden fazla hedefi vurmasını sağlayan yeteneği almanız yeterli. Bunun için geri gidip biraz vakit kaybetmeyi göze alarak yeniden doğan yaratıkları kesmeniz gerekiyor.

AĞAÇLAR ORMANA

Ori and the Blind Forest, şimdiye kadar çıkmış sayısız metrovania tarzda oyunlar arasından sıyrılmasını sağlayan en önemli özelliği, eklenen özelliklerin birbirleriyle bağlantılı olmasından kaynaklanıyor. Bu tarz oyunlarda, genelde bir özellik kolay kolay diğerine bağlanmaz. Bu tip oyunlarda, atıyorum, büyülü balta özelliğini aldıktan hemen sonra, geçemediğiniz bir taş kapıyı kırarsınız, sonra da yaklaşık 20 dakika boyunca o baltayla öldürülecek düşmanlar ve tuzaklar dökülür önünüze. İşte *Ori and the Blind Forest*'ta durum tam anlamıyla böyle değil. Yeni kazandığınız yetenekleri kullanmaya teşvik eden bir yapısı olsa da, aslında çok zor bir melodiyi çalar gibi bütün özellikleri bir arada kullanmanız gerekiyor. Aldığınız son yetenek de böylece daha önce çaldığınız notaların sonuna eklenen tek ve yeni bir nota gibi oluyor. Zıplamalar, yere basmalar, tutunmalar, tırmanma hareketleri ve patlamalar derken oyunu akıcı olarak oynayabiliyorsanız gerçekten oynaması kadar izlemesi de güzel bir oyuna sahip oluyorsunuz.

Daha önce de söylediğim üzere oyunun görsel dili çok güçlü. Yaratıklar olsun, bölümler olsun, her sahnede bir tabloya, bir sanat eserine baktığınızı hissediyorsunuz. Aylarca çalışılmış bir tablo gibi; ormanın her bir noktasında görmeyi bekleyeceğiniz türden detaylar ve eskizler o kadar ince işlenmiş ki... İşin güzel yanı oyun hareket halindeyken, hepsi daha da güzel duruyor. Ori zıplarken kütükler hareket ediyor, lavlar duvarlardan sıçrıyor ve karanlığa ait yaratıkların gölgeleri muazzam ışık oyunları oluşturuyor. İzlerken ölecek olmasam, oyunun dünyasına saatlerce hiçbir şey yapmadan bakabilirdim.

ORI'LER HER ŞEYE

Ori and the Blind Forest ile ilgili en büyük sıkıntım, oyunun zorluk seviyesinin çok dengeli olmaması. Oyunun hemen başlarında Sein'in enerjisini kullanarak kayıt noktaları oluşturmak mümkün oluyor. En azından ilk 3-4 saatte bu enerji çok fazla olmadığı için doğru yerde kayıt almak ve vakit kaybetmemek için iyi tercih yapmak önemli hale geliyor. Oyunda ilerledikçe bu iş sorun olmaktan çıkıyor ve yerine platform bulmacalarının zorluğu geliyor. Sorun şu ki, bu tarz oyunların keyifli olması için akıcılığa ihtiyacı var. Fakat *Ori and the Blind Forest*'ta belirli bölgeler su gibi akıp giderken, bazen 10-15 dakika aynı saçma bulmaca için uğraştığınız oluyor. Bir kolay bir zor şeklinde inişli çıkışlı giden bölüm yapısı yerine gittikçe zorlaşan bir oyunu tercih ederdim, yine de bu muhteşem oyun deneyimi asla "sıradan" ve "sıkıcı" olmanın yanına yaklaşmıyor.

Oyunun üç ana zindanı var ama bunları eşya veya güç kazanmak için girebileceğiniz bölgeler değil de oyunun ana hikâyesinin birer parçası olarak görmek gerekiyor. Zaten gerekli özellikleri almadan zindanlara farklı sıralarda girmek mümkün değil. Oyunun zor olduğundan bahsetmiştim ki bu zorluk özellikle bu zindanlarda ortaya çıkıyor. Kimi zaman lavla dolan, kimi zamansa yıkılan alanlar içinde sizi anında öldürecek onlarca tuzak ve engel arasında koşturmak zorundasınız. Ve bu kesinlikle göründüğü kadar kolay değil. Düzgün noktalarda kayıt alsanız da, *Super Meat Boy* misali aynı noktayı tekrar tekrar denemeniz gereken, çevikliğe dayalı bulmacalarla boğuşabiliyorsunuz. Bu tarz zorlu engellere tahammülünüz yoksa, *Ori and the Blind Forest*'a çok dayanamayabilirsiniz.

DÖNMELİ YURDUMDA

Platform türünde iddialıysanız sizi hiç tereddütsüz bu masal ormanına davet ediyorum. Ayrıca iddialı olmasanız bile biraz sabreder ve çabuk pes etmezseniz sizi hem görsel hem oynanış olarak etkileyici bir ziyafet bekliyor. Geçmişte nasıl *Fez*, *Braid*, *Bastion* gibi oyunlar sessiz sedasız gelerek, o yıla damga vuran yapımlara dönüştüyse, *Ori and the Blind Forest*'ın da bu potansiyele sahip olduğunu düşünüyorum. Yani yıl sonunda, 2015'in bilançosunu çıkarırken yanlış kararlar vermemek için bu ormanda olup bitenleri görmeniz gerek.

ORİ BANA YETMEZ

Ori and the Blind Forest'ı çok sevdiniz ve benzer tarzda metrovania oyunlar mı arıyorsunuz? O zaman reçetenizi şöyle sunalım:

SHADOW COMPLEX (XBOX 360)
Shadow Complex gizli bir askeri üs bulan bir gezginin başına gelenleri anlatıyordu. Karakterimizi özel yapan şey, geliştirebildiğimiz zırhıydı.

OUTLAND (XBOX 360, PC)
Oynaması en az Ori and the Blind Forest kadar eğlenceli olan Outland, oyun mekaniği olarak bir renk sistemi kullanıyordu.



GUACAMELEE (PS3, VITA, PC)
Guacamelee, metrovania tarzını alıp işin içine karışık kombinasyonlara sahip Meksika güreşi teknikleri katan oldukça ilginç bir oyundu. Bulmacalardan çok dövüşleri dikkat çekiyordu.

+
- Zengin ve yaşayan dünya
- Bolca detay, içerik
- Oyuncuyu zorlayan platform öğeleri

–
- Fazla zor olabiliyor
- Kayıt sistemi sıkıntı

9

SON KARAR
Ori ormanı bulur mu bilemem ama biz oyunumuzu bulduk!



KÜNYE
Tür: Platform **Yapım:** Moon Studios **Dağıtım:** Microsoft Studios **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 31TL (Steam), 49TL (Xbox Store) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** oriblindforest.com



DEVIL MAY CRY DEFINITIVE EDITION

TURBO DANTE -ENİS KİRAZOĞLU

Sorarım size, nerede benim kılıçlı aksiyon oyunlarım?! Cevap verin nerede?! Her yeni konsol çıkışında muhakkak kucağıma düşen, konsol dendiği zaman akla gelen ilk türlerden olan kılıç salladığımız o aksiyon oyunları nerede?! *Hellblade* mi? *Scalebound* mu? Ohoo, onlar çıkana kadar, ölme eşeğim ölme... Bana hemen lazım, şimdi lazım! Arkadaşım, kaç zaman oldu, doğru düzgün kılıç sallamadık. *God of War* ve *DMC* çakmalarının kol gezdiği o zamanlar nerede kaldı! Niye çıkmıyor artık bu tarz oyunlar?!

Doğrudan cevap veremeyeceğinizi bildiğim için size sitem ettiğimi düşünmeyin (ehehe). Canım sıkkın bu konuda dostlar. Bilemezsiniz içimdeki kılıç sallama isteğini. Darılmayın bana o yüzden... Sitem etmeyeyim de ne yapayım he?

DOĞRU HAMLE GOL GETİRİR

Capcom'a çok kızıyoruz belki ama *Devil May Cry* ile ilgili yaptıkları yeni nesil hamlesi bence gayet yerinde oldu. Ettiğim sitemlerin cevabını bir tek onlar verebildi çünkü. Kılıçlı aksiyonlara aç olduğum şu dönemde hem *Devil May Cry* 4'ü hem de *DMC: Devil May Cry*'ı elden geçirip yeni nesle çıkarmaları iki tarafın da kârlı çıkacağı bir hamle oldu. **Ninja Theory**'nin ellerinde hayat bulan *Devil May Cry* ile tekrar karşılaşmak ilaç gibi geldi. Beni biraz sakinleştirdi. Dante'yi tertemiz grafiklerle, 60fps ve 1080p performansla ekranımda görmek biraz da olsa huzura kavuşmamı sağladı. O yüzden yukarıda etmiş olduğum sitemler bir süre rafa kalkabilir. Amaaaa, sayın yapımcılar ve dağıtımcılar! Sakın ola unutacağımı sanmayın bu yanlışınızı! Sadece dua edin; dua edin çünkü *DMC* geldi!

SON BİR KEZ DAHA

İnsan daha önce oynadığı bir oyunu neden tekrar oynamak ister ki? Elbet bu sorunun birden fazla cevabı vardır. Fakat *DMC*'yi yeni nesilde ilk kez açtığımda ben bu soruya tek bir cevap bulamadım. Evet, Ninja Theory'nin yaptığı *DMC*'yi beğenmiştim. Hatta bana kalırsa eski neslin en iyi aksiyon yapımlarından biriydi. Ama şu anda *DMC*'ye tekrar başlamıştım ve sıkılıyordum. Bildiğim, gördüğüm şeyleri tekrar yapmak beni sıkıyordu. Sevdiğim saydığım oyun beni ekran başında tutmakta zorlanıyordu. Üstelik de sadece 10 dakika olmuştu başlayalı. Acaba sorun neydi?

Bir oyun çizgisel ise kendini tekrar oynatması zordur. Bu konuda hemfikir olduğumuzu düşünüyorum. *DMC* için de durum farklı değildi. İlk bölümü bitirmiştim belki ama şimdiden oyundan çıkmayı ve *FIFA 15*'te Furkan'ın ağzına çarpmayı düşlüyordum. Fakat o sırada oyunun menüsünde gözüme bir şey çarptı. *"Turbo Mod"* yazıyordu. Duymuştum bu Turbo modu. Orijinal *DMC* serisinde de vardı. Oyunu yüzde 20 hızlandırıyordu. *Definitive Edition* versiyonu için koydukları bir özellikti. Dur dedim bir deneyeyim...

2 saat sonra

Kendime geldiğimde oyunun 8. bölümündeydim. Hava kararmıştı. Odayı aydınlatan tek ışık menü ekranından

KILIÇLI AKSİYON OYUNUNA AÇIM! SİZ DE AÇSANIZ KARŞINIZDA EN İYİ ALTERNATİF DURUYOR!



ARTIK KİLİTLENEBİLİYORUM

Eski DMC'lerde var olan fakat bu son oyunda ortadan kaybolan kilitlenme sistemi, Definitive Edition'da geri dönmüş durumda. Artık saldırmak istediğiniz düşmana tek tuş ile kilitlenerek onu göz hapsine alabiliyorsunuz. Açıkçası bu kilitlenme mevzusu geri gelince bu özelliğe ihtiyacın ne kadar büyük olduğunu tekrar anladım. Fakat ufak bir tavsiye; kilitlenme tuşuna (R1 diyelim) basılı tutarak kullanmak işi biraz zorlaştırıyor. Çünkü R1'e basılı tutarken R2 veya L2'ye aynı anda basılı tutarak düşmana saldırmak oldukça zor. O yüzden ayarlardan kilitlenme muhabbetini "HOLD" yerine "TOGGLE"a çevirin. Bu sayede bastığınız anda kilitlenir, tekrar bastığınız anda kilitten çıkmış olursunuz.







"Osiris"ciğimi etrafta gezdirirken...

yükselen kan kırmızısıydı. Neler olduğunu hatırlamıyordum. Sadece susadığımı fark etmiştim. En son aklımda kalan şey oyundan sıkıldığımdı halbuki. Şu andaysa hazzın doruklarında geziniyordum. Allah'ım neydi bu Turbo mod?! Bana neler yapmıştı?!

KEŞKE BÖYLE OLSAYDI

Bana kalırsa bu Turbo Mod'un *DMC* serisi adına ilk çıkış hikâyesi şu şekilde olmuş:
Yapımcı 1: *Ohh be oyunu çıkardık sonunda.*
Yapımcı 2: *Evet ya…*
Yapımcı 1: *Baksana oğlum, developer moduna aldım oyunu, gel biraz kurcalayak.*
Yapımcı 2: *Evet evet, eğlenek biraz, oyunu 3 kat hızlandırsana, ehehe.*
Yapımcı 1: *Ohaa! Eheheh, acayip oldu he.*
Yapımcı 2: *Ehe, dur biraz daha yavaşlat bakayım.*
Yapımcı 1: *Böyle nasıl?*
Yapımcı 2: *Heh iyi, dur biraz böyle oynayak, eğleniriz, dalga olur hem.*
3 saat sonra
Yapımcı 1: *Oğlum lan…*
Yapımcı 2: *Sen de benim düşündüğümü mü düşünüyorsun?*
Yapımcı 1 ve 2: *Keşke oyunu böyle çıkarsaydık!*

Evet, kesinlikle bu veya buna benzer bir durum sonucunda çıkmış olmalı Turbo Mod. Oyunun normal haline göre daha hızlı olan bu modda her şey daha zevkli. Düşmanları kesmek daha eğlenceli, dayak yemek daha eğlenceli, kısacası yapmayı planladığınız her eylem daha keyifli bir hal alıyor. Sanki *DMC*'yi daha önce oynamamışsınız gibi bir tat bırakıyor Turbo Mod. O yüzden Definitive Edition'ın en büyük artısının bu Turbo özelliği olduğunu çıtlatayım kalbi "kılıçlı aksiyon oyunları" için atan yüreklere.

Ninja Theory sadece oyuna Turbo vitesini takmakla kalmamış. Kendine "Remastered" diyen pek çok oyunun tenezzül etmediği şeyleri de eklemiş. Dante için yeni kıyafetler, kullandığımız silahlar içinse birbirinden farklı ve eğlenceli pek çok yeni görünüm gelmiş. Tabii bu özelliklerin sadece makyaj şeklinde olması sizi çok cezbetmeyebilir. Ama her bölümü farklı bir Dante ile oynamak bile başlı başına bir eğlence unsuru oldu benim için.

TUTMAYIN KÜÇÜK ENİŞTEYİ

Yepyeni bir macera değil, kabul ediyorum. Fakat yeni nesilde kesecek bir şeyler arıyorsanız bulabileceğiniz en iyi alternatif *DMC*. Tüm DLC'leriyle, dolu içeriğiyle en az 12 saat kesintisiz bir aksiyon sunuyor tercih edenlere. Ama şu soruyu da ekleyelim: Daha önce oynadıysanız tekrar alınır mı? Hmm, biraz düşüneyim... Eğer eski nesildeki versiyonu çok sevdiyseniz tekrar almayı düşünebilirsiniz. Çünkü oyunun fiyatı piyasa oyunlarından çok daha uygun. Ama daha önce ısınamadıysanız oyuna, büyük olasılıkla bu kez de ısınamayacaksınız.

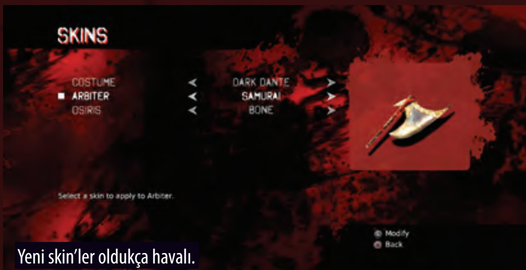
Fakat daha önce bu oyunu deneme şansınız olmadıysa aman diyeyim... Uygun fiyatı, dolu içeriğiyle sizi uzun ve şahane bir aksiyon bekliyor, özellikle şu zamanda kaçırırsanız üzülürsünüz!



Boss dövüşleri bana kalırsa oyunun zayıf kaldığı yanlardan biri... Ama bunu istisna tutabiliriz.



"İşte şimdi şapa oturduk!" bakışı.



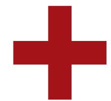
Yeni skin'ler oldukça havalı.

VERGIL'IN DÜŞÜŞÜ

Oyun için sonradan gelen Vergil's Downfall DLC'si de mevcut pakette yer alıyor. İncelemede saydığım tüm özellikler bu DLC'de de geçerli durumda. İki saat civarı süren bu DLC, bana kalırsa ana oyuna göre çok daha sönük. Fakat Vergil'in müthiş hızıyla sizi baş başa bıraktığı için denemeye değer. Üstelik DLC'yi bitirdikten sonra 60 katlı özel arenayı da (Bloody Palace) aktif hale getiriyorsunuz.

HARDCORE MOD

Hardcore mod, mevcut deneyimi zorlaştıran bir etken. Tek başına bir zorluk seviyesi gibi düşünmeyin onu. Mevcut zorluk seviyesinde aktif edebileceğiniz bir mod sadece. Bu mod ile düşmanlar daha zor, combo puanı almak daha meşakkatli. Bu mod DLC'de de çalışıyor.



- Turbo Mod, DMC serisine geri geldi
- 60fps'de oyun akıyor



- Mevcut eksiler hâlâ eksi (senaryonun ve boss dövüşlerinin zayıf kalması gibi)

7+

SON KARAR

DMC'yi oynamamış şanslı gruptaysanız (!) oyunun puanına +1 ekleyip bu oyunu arşivinize katın.



KÜNYE

Tür: Aksiyon/Macera, Hack and Slash **Yapım:** Ninja Theory **Dağıtım:** Capcom/Aral **Fiyatı:** 135TL **Dijital İndirme:** 119 TL **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz90-definitive

ODDWORLD: NEW 'N' TASTY

NABER? İYİDİR, SENDEN NABER! BIRT! EHE EHE! -EREN ERYÜREKLİ

Yıllardan 1998 ve ben PSX mucizesi ile yeni tanışmışken bir akşam babam eve ilk *Oddworld* oyunu ile çıkagelmişti. Başta amaç beni sevindirmekti ama oynamaya başladığımızda gerek mekanikleri, gerek kara mizahıyla *Oddworld* babamı bile büyüledi. Ben mi? Ben zavallı Mudokonları kurtarmak adına çoktan bu yabancı ve eşsiz dünyada kendimi kaybetmiştim...

MUDOKONUN HASI ABE

Karanlık ve grotesk Rapture Farms fabrikasının köle işçisi Abe olarak başlıyoruz maceramıza. Oddworld'ün türlü çeşitli canlısından kek, börek yapan bu şirket son dönemde yaşanan zararı kapatmak adına piyasaya yeni bir ürün sürmeyi hedeflemektedir, fakat Abe'in de dehşet içinde fark ettiği üzere bu yeni ürünün malzemesi Mudokonlardan başkası değildir. Korku içinde kaçmaya başlayan Abe'in ve Mudokon kankalarının kaderi bombalar, dev hızarlar, baş belası Sligler ve karmaşık platformlar arasında geçen serüveninizde ne kadar başarılı olacağınıza bağlıdır artık.

Tatminkâr bir uzunluğa sahip olan oyunda karşınıza çıkan portallar sayesinde fabrikadan kurtardığınız her Mudokon sizi iyi finale daha çok yaklaştırırken, kazara ölen her işçi, tam tersi bir etki yaratıyor.

Oyun, gördüğüm en iyi yeniden yapım. Geçen sayının inceleme sayfalarını ele geçiren *OGZ '98 Edition*'dan hatırlayacağınız üzere yapımcıların kafamıza gözümüze remake/remastered sürümleri attığı bu günlerde, orijinaline en sadık baştan yaratma operasyonu olmuş *New 'n' Tasty*. Unity motorunun gücünü arkasına alan grafikler harikulade gözüküyor. Eskiden ekran geçişleri ile sağlanan devamlılık bu kez akıcı tek bir kameraya bağlanmış, çok da güzel olmuş. Orijinal tasarımların baştan modellendiğini hatta ara sinematiklerin bile tekrardan ele alındığını belirtmem, sanırım yapımcı ekibin gösterdiği özen hakkında fikir verecektir. Oyunu incelediğim PC sürümü hiçbir performans problemi yaşatmadı ve Steam sayesinde artık Türkçe dil desteği de mevcut, küçük ama güzel bir detay.

HER MUDOKO KAHRAMAN DEĞİLDİR

Tabii bu kadar güzelliğin yanında *Oddworld*'ün gerçek anlamda tökezlediği bir nokta olarak eskimiş kontrolleri gösterebilirim. PSX zamanında çok gözümüze batmayan bu detay güncel oyunlara alışmış parmaklarımız için ekstra bir zorluk unsuru oluşturuyor. Neyse ki checkpointler bu sefer insan için ayarlanmış da kafanızda hâlâ yolunmamış saç kalıyor oyun bitince. Buna rağmen oynadığım en zor platform bulmaca oyunlarından birisi *Oddworld*. Özellikle 299 Mudokon'u da kurtaracağım diyorsanız yolunuz açık olsun derim. Zamanlamaya dayalı platformlar ve kafa çalıştırmayı gerektiren bulmaca mekanikleri hâlâ çatır çatır işliyor, saygı duyulası gerçekten.



Hop öndeyim, hop arkadayım.

GERİDE KİMSE KALMASIN!

Oddworld NnT bize şunu kanıtlıyor; mazide kalmış oyunlar bazen hatırladığımız kadar ve belki de daha iyiler ve güncellenmeyi hak ediyorlar. Güncelleme derken de tam olarak burada yapılanı kast ediyorum tabii, hem grafiksel hem de oynanış öğeleri olarak tastamam ve kolaya kaçmayan bunun gibi yeniden yapımları daha çok istiyoruz. Oynayın, eğlenin, anıları yâd edin. İlk kez oynayacakları çok kıskandığımı ise bilmem söylememe gerek var mı?

İPUCU

- Oyunda türlü çeşitli gizli bölgeler var, bunları es geçmeyin.
- Bombaları verimli kullanmaya bakın, aynı anda 2-3 düşman telef edilebiliyor bazen.
- Yerde yuvarlanarak ilerlerken zıplama tuşu ile hızla yukarılara çıkabilirsiniz.
- Her normal adımınız bir bomba uzunluğunda.
- Bir Slig ele geçirdiğinizde ortamdaki tüm diğer Sligleri yok edin.
- Mudokonları konuşarak yönlendirirken zamanlamaya dikkat.
- Bir Scrab gördünüz mü kaçın, iki Scrab gördünüz mü dövüştürmeye bakın.



- Bol kara mizahlı klasik Oddworld eğlencesi
- Tadına doyulmayan grafikler
- Zorluk eğrisi daha iyi ayarlanmış
- Dengeli checkpointler
- Fiyat/Performans gayet uygun
- Oynayışınıza bağlı olarak 4 farklı final

—

- Kontroller biraz çağın gerisinde
- Bazı bulmacalar çileden çıkarıyor
- Kazara atladığınız bir yere geri dönememek sinir bozucu

8+

SON KARAR

Zamanında nasıl eğlenceli ise şimdi de öyle, remake dediğin böyle olur!



KÜNYE

- **Tür:** Bulmaca / Macera / Platform
- **Yapım:** Just Add Water
- **Dağıtım:** Oddworld Inhabitants
- **Fiyatı:** 31 TL (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 12+
- **Dahası İçin:** oddworld.com


Dostu dosta düşman etmek gibisi yok.



Oyunda konuşmalar hariç her şey Türkçe.

inceleme dlc

pc ps3 ps4 360 one

EVIL WITHIN THE ASSIGNMENT

KÂBUSLARDAN TOPUKLUYLA KAÇMAK -ONUR KAYA

NOTU: 7

The Assignment "aynısından birazcık daha yap koyver gitsin" eklentilerinden ayrılan bir indirilebilir içerik. Zira Dexter sayesinde tanıdığımız Jennifer Carpenter'ın seslendirdiği Juli Kidman'la oynuyoruz. Yeni bir şeyler sunuyor yani DLC. Kidman, Sebastian'dan ufak avantaj ve dezavantajlar ile değil, büyük birer avantaj ve dezavantaj ile ayrılıyor: Kendisiyle oynarken yaratıklarla savaşmak gibi bir şansımız yok ama Dedektif Castellianos'dan çok daha hızlı ve tamamıyla iyileşebiliyor. Peki, bu ne demek?

The Assignment headshot atmaktan çok, hikâyeye ve Kidman'ın savunmasızlığından doğan gerilime odaklanarak eğlenebileceğiniz bir DLC demek. Çünkü Kidman'ın hikâyesinde tek yapabildiğimiz bu. Ana oyunun hikâyesine paralel giden bölümlerde, ses kayıtları ve Kidman'ın geçmişine dair açıklananlar bu noktada ilgiyi canlı tutmayı başarıyor. Üstelik karakterimiz silah yerine fener tutuyor. Bu fenerle duvarlardaki Moebius işaretlerini kapı ve benzeri şeylere dönüştürerek çok da zekâ gerektirmeyen ufak bulmacaları çözerek ilerliyoruz. Bunun yanında artık bir de siper alma ve siperdeyken bağırarak düşmanın dikkatini çekme becerilerimiz var ama çok da etkili olduklarını söyleyemem. Hatta açık açık gereksizler. Kimi zaman düşmanlarımızı çevreyi kullanarak öldürmemiz bekleniyor ama bu noktada da pek bir faydaları dokunmuyor. Bu da gerilim faktörünün vasatın üstüne çıkamamasına yol açıyor.

The Assignment, başarılı olup olmadığı kişiye göre değişen bir yapım. Ben kendi adıma ana oyunu özellikle keyifli savaş mekanikleri sayesinde yüksek bir tekrar oynanabilirlik sunduğu için sevmiştim. *The Assignment*, oyunu zifiri karanlıkta oynamanızı sağlayan Kurayami modunu işin içine katsak bile bu profile pek uyamıyor. Kidman'ın hareketlerinde hafif bir olmamışlık hissi var ve bu da oyunun tek parlayan tarafının hikâye olmasına yol açıyor. Hikâyenin en önemli görevi ise 3-3,5 saat boyunca ana oyunun hikâyesindeki çatlakları sıvamak, oyuncuyu arka plan bilgileriyle bir güzel beslemek. Yiğidi öldürelim hakkını yemeyelim, *The Assignment* buradaki görevini iyi yerine getiriyor ve bunun için oynanmayı hak ediyor.



KÜNYE
- **Tür:** Hayatta kalma - Korku
- **Yapım:** Tango Gameworks
- **Dağıtım:** Bethesda Softworks
- **Dijital İndirme:** 18TL (Steam), 30TL (Playstore), 30TL (PS Store)
- **Yaş sınırı:** 18

SHADOW OF MORDOR THE BRIGHT LORD

pc ps3 ps4 360 one

ŞU YÜZÜĞÜ SAHİBİNE VERİN ARTIK... -EREN ERYÜREKLİ

Son derece keyifle oynadığım ve bittiğinde fazlasını istediğim bir oyun olmuştu *Shadow of Mordor*. Sarp'ın detaylı yazısında da belirttiği gibi getirdiği yenilikler ve Nemesis sistemi oyunu bambaşka kılıyor ve gayet tatminkâr bir deneyim yaşatıyordu. Ayrıca kaderimizin bağlı olduğu Celebrimbor da hayli enteresan ve geçmişini merak ettiğimiz bir karakterdi.

Öyle idi... Artık değil. Zira onun Sauron'la olan mücadelesini anlatan *The Bright Lord* gerçekten çok yavan ve zorlama bir öyküye sahip. Hepsine hükmedecek Tek Yüzük'ü bir şekilde ele geçiren Celebrimbor (zamanı yavaşlatan özel bir hareket yapabiliyorsunuz Yüzük sayesinde) Sauron'a kafa tutuyor. Mordor'un ağababası benim, burada benim borum öter diyor ve mühürlediği Uruklardan bir ordu toplamaya başlıyor(sunuz). E tabii Sauron da boş değil, aynı kümeste iki horoz ötmez deyip lejyonlarını üstünüze salıyor ve aynı komboları sıralayıp, seviye dahi atlamadan önünüze geleni kesmeye başlıyorsunuz. Sauron'un beş adet savaş beyini komutanız altına alınca da Karanlık Lord'un kendisi ile kapışıp kısa bir 'aferin' mesajı ile ana menüye geri dönüyorsunuz. Hani bitince bu mudur yani dedim...

Talion'dan daha hızlı ve güçlü olan Celebrimbor'un egoist söylemleri de karakteri benimsemenize pek az yardımcı oluyor. Ayıp olmasın diye sağa sola serpilmiş birkaç yan görev ve fotoğraf modu da eh işte dedirtiyor. Kısacası bitse de gitsek gibi bir tada sahip bu DLC'nin fiyatı da yüksek. Yeni birkaç kostüm ve yeteneklerinizi sınayabileceğiniz Test of Power kısmı da pek önemli değil. Season Pass ucuzlarsa alın derim, Sauron düellosu haricinde gerçekten özelliksiz ve sıkıcı bir DLC paketi *The Bright Lord*.

NOTU: 5



KÜNYE
- **Tür:** Aksiyon - Macera **Yapım:** Monolith Productions Inc. **Dağıtım:** Warner Bros. / Aral
- **Dijital İndirme:** 18 TL (Steam), 30TL (PS Store) **Yaş Sınırı:** 13

MOD NEYDİ? MOD DOSTLUKTU, EMEKTİ...



Naber!

Cowabunga, sevgili okur! Bu ay tuhaf bir soruyla açacağım yazıyı: Siz de kışın dondurma yiyenlerden misiniz? Çocukluğumdan beri, yaz kış demem, aşırı dondurma tüketimime ara vermem. Ve gizli bir şekilde, sanki o dondurmaları yalnızca yazın tüketen insanlar onu benim kadar hak etmiyormuş gibi hissederim. Eğri oturalım doğru konuşalım şimdi, şurada biz bizeyiz! Yani hani hava soğukken uğraşamadın mı, demek ki o kadar sevmiyorsun o dondurmayı sen! Ben ki üşürken, titrerken hâlâ o dondurmayı yiyorum, demek ki o dondurmayla benim aramda özel bir şey var, ve senin asla dondurulmuş bir tatlıyla öyle bir bağın olmayacak! HAYATTA KAYBEDECEKSİN, SENİ NORMAL SENİ! Öhöm. Sanırım modcular da mod yaptıkları oyunlar hakkında benzer şeyler hissediyor. El alem o oyunu koşturarak, bölümlere bir durup bakmaksızın geçerek oynuyor olabilir fakat o, oyunu gerçekten seven biri, her detayını, her mekaniğini, her bug'ını bilir ve kullanır. Sizin için dileğim, yılda üç yüz tane oyun oynayıp hepsini hızla geçmek yerine, çok sevebileceğiniz 5-10 tanesini seçip tüm detayıyla, tüm atmosferiyle, tüm küçük tuhaflıklarıyla o oyunu keşfetmeniz. Bu ay da böyle duygusal gibi, ama biraz da tuhaf bir şeyler yazayım dedim. Çünkü samimiyiz, sevgili okur. Çünkü kavga olsa beni çağırabilirsin. **-Erim Bilgin**

MOD DÜNYASINDAN HABERLER

YARI ÖMÜR, MODÜLER ÖLÜM

Bu ay Steam'de çok ilginç bir cevher var. "Uzun zamandır Source motoruyla yapılmış bir şey oynamadım" diye hüzünlenenlere ilaç gibi gelecek, çok oyunculu bir RYO-FPS karması. Source'da mı? Tuhaf mı geldi? Evet, tuhaf gelmiş olabilir.

Oyun son derece eğlenceli. Başlarken kendinize üç değişik gruptan (Combine, Direniş veya Aperture Science) bir karakter seçiyorsunuz. Her grubun kendine özel güçleri ve zayıflıkları var. Oyuna 1. seviye bir çelimsiz olarak başlıyor, daha güçlü oyuncular tarafından öldürülmemeye özen göstererek, sizden güçsüzleri veya denginiz olanları öldürmek suretiyle seviye atlıyorsunuz. Puan toplayıp geliştikçe, zırhınızı geliştirebiliyor, jetpack'lere, görünmezlik ve teleportasyon güçlerine, yardımınıza çağırabileceğiniz büyülü canavarlara kadar türlü ek güçler ediniyorsunuz. Para harcayarak ortalığa taramalı tüfekler ve bombalar yerleştirebiliyor, deathmatch, co-op veya freeplay maçlarında ortalığı karman çorman kaos renklerine boyayabiliyorsunuz. **Doom** ve **Counter-Strike**'dan çalıntı haritalar, özgün yeni arenalar ve durmak bilmeyen aksiyon ile **Modular Combat** bize özlediğimiz hızlı, sanat gibi vahşeti geri getiriyor. Refleksine güvenenleri bekleriz! Bu arada, an itibariyle oyunu kurabilmeniz için **Half-Life 2: Episode 2**'ye sahip olmanız gerekiyor, fakat yapımcılar önümüzdeki aylarda o durumu düzelteceklerini söylüyorlar. Modu tinyurl.com/ogz-mod-nisan-01 adresinde bulabilirsiniz. Durmayın, indirin, hayatta kalın ama.

ŞEHRİN KARANLIK SOKAKLARI

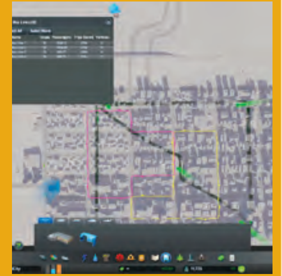
Cities: Skylines ortalığı ne kasıp kavurdu, değil mi? Oyunun başarısına (ve bu sayıda Berkan'ın incelemesine) bakarsak, insanların en çok olmak istedikleri şeyler listesine asker, futbolcu, keçi gibi ilginç unvan ve objelerin altına "belediye başkanı" da eklenmiş gibi görünüyor. Hey, renkler ve zevkler, ha?

"Fakat şehir yapacaksam, ben o şehri göreceğim arkadaş" diyenler, *Cities: Skylines*'ın tepeden ve uzaktan kamera açılarıyla kendini kısıtlanmış hissedebilir. Bu durumda, bu ay Steam Workshop'da boy gösteren **First-Person Camera** modu sıkıntılarınızı çözecek. Kameranızı serbest bırakan ve şehrin istediğiniz her yerine göndermenizi sağlayan modda, görüş açınızın genişliğinden hareket hızınıza ve yerden olmak istediğiniz yüksekliğe kadar her şeyi zevkinize göre ayarlayıp şehrinizde pıt pıt gezebiliyorsunuz. Maalesef şimdilik siyasi parti arabası alıp gürültülü bir şekilde korkunç parti müziğinizle sokak sokak gezemiyorsunuz, fakat peyderpey, bir gün herkes belediye başkanı olacak!

First Person Camera modunu tinyurl.com/ogz-mod-nisan-02 adresinden indirebilirsiniz.



YARDIMSIZ BAŞKANLIK OLMAZ!



Yazıda belirttiğim Cities: Skylines modu işin görsel kısmına dokunsa da, işlevselliği arttıran iki içerik daha sunmak istiyorum bu ay. Bunlardan ilki, toplu taşımayı düzenlerken oyunda kaybolmanızı engelleyecek. Artık 500T benzeri organizmalar yaratırken bitiş durağını daha kolay kondurabileceksiniz: **tinyurl.com/ogzmod-500t**

Diğeri ise odanın öbür ucunda durup bana "neden dışarıda değiliz HA?" bakışı atan kaykayıma gelsin. Etrafta daha büyük, daha heyecanlı, daha güzel kaykay parkları yapmak isteyenler bu modu kaçırmasınlar: **tinyurl.com/ogzmod-kaykay**





CITIES: SKYLINES

YOLUM VAR ERKANDAN İÇERİ, MELİH GÖKÇEK VAR BENDEN İÇERİ -BERKAN CESUR

Garip bir ilgim var şehir kurma oyunlarına karşı. Yarı tanrı yarı belediye başkanı olarak takıldığımız bu garip simülasyonlar, iyi de olsalar kötü de, beni her nasılsa içine çekebiliyor. Bunu en son *SimCity* ile yaşamıştım. Metascore'u vasatı işaret eden, kullanıcıların verdikleri geribildirimler ile yerin dibine sokulan EA'in meşhur fiyaskosu, sırasıyla önce ilgimi, sonra merakımı, ardından da beğenimi kazanmıştı. Suç mu arkadaşım, sevmiştim işte!

Benim sevgimi kazanmış olsa da uzun bir süre ısrarla sürdürdüğü DRM politikası yüzünden kan kaybeden *SimCity*, elbet ki gelecekte aynı türü devam ettirecek yapımcılar için bir referans olacaktı. Görüyoruz ki Finlandiyalı oyun geliştirme ekibi **Colossal Order**, düşmüş bayrağı yerden kaldırarak, çok daha ilerilere taşımayı başardı. En son söylenecek şeyi en baş söyleyerek sohbetin gidişatını girizgahtan belli edelim; *Cities: Skylines* olmuş efendim, pek de güzel olmuş, çok da güzel olmuş. Hatta öyle olmuş ki oynamaktan incelemesini yazmakta geç kaldım.

Yaşasın bazı mazeretler!..

PARADISE CITY'YE HOŞ GELDİNİZ

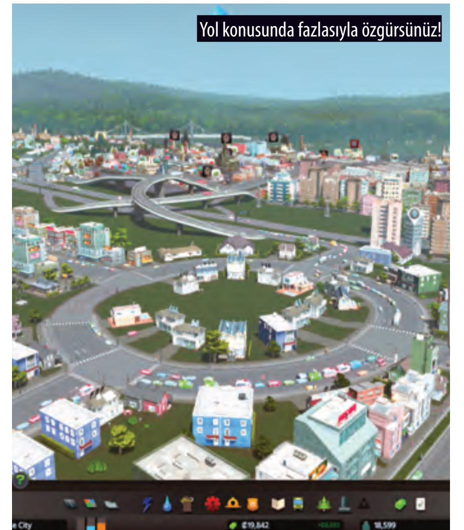
Cities: Skylines'a başlamadan önce, şehrimin adı zaten hazırdı. Her şehir kurma oyununda olduğu gibi bu oyunda da Guns'n Roses'ın pek eğlenceli şarkısı *Paradise City*, şehrimin tabelalarını süsleyecekti. Şarkıda söylendiği üzere kızlar güzel, çimenler yeşil olacaktı ki o da ne! Önce patlak veren lağım sorunu, sonrasında tüm şehri etkisi altına alan elektrik kesintileri... Hayallerimin şehri kısa sürede Kütahya'ya dönüşmüştü. İşte macera da tam bu noktada başladı.

Cities: Skylines'a giriş yapar yapmaz oyunu çözeceğinizi, elinizden tutup yol gösteren danışmanlarınızın falan ittirmesiyle hemen yüksek nüfuslu bir şehir yapıp kalkınacağınızı düşünüyorsanız, fena yanılıyorsunuz. Oyun, klasik şehir simülasyonlarından alışık olduğumuz "belediye işleri"nin üzerine çok bir şey katmıyor. Ama o alışık olduğumuz işleri daha farklı bir şekilde düzenliyor. Şüphesiz ki bu düzenlemelerden en önemlisi de elektrik - su ikilisi *(bkz. Altyapı Meselesi)*. Birkaç başarısız denemeden sonra bu işi rayına oturtuyorsunuz ama derin bir nefes almak için henüz erken. Çünkü sırada yavaş yavaş gelişmeye başlayan ana yollarınız var. Bu ana arterler geliştikçe trafik sorununuz da büyüyor, tam onu çözdüm derken mezarlık eksikliğinden

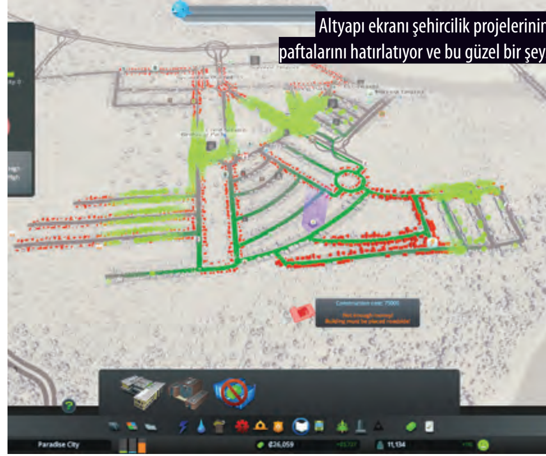
ALTYAPI MESELESİ

Şehrinizin altyapısını önceden iyice planlayın. Gidişat sırasında doğa dostu yeşil enerji mi yoksa kömür bazlı hantal elektrik santralleri mi kullanacağınızı, seçtiğiniz haritayı da düşünerek planlarınız arasına en baştan alın. Yolları spontane konuşlandırmaktansa bir plana sadık kalarak yerleştirin. Eğer bunları yapmazsanız bir noktadan sonra şehrinizin gelişmeyeceğini, tekrar ve tekrar yeni oyuna başlamanız gerektiğini önceden bilin.


Yanan binaları muhakkak buldozer ile kaldırın. Komşuların mutluluğunu etkiliyor.


Yol konusunda fazlasıyla özgürsünüz!


TOKİ'lerin şehri çirkinleştirmesinden tam paçayı sıyırdım diyordum ki, Cities: Skylines'da da beni buldular.


Altyapı ekranı şehircilik projelerinin paftalarını hatırlatıyor ve bu güzel bir şey.

ölü insanların evlerden taşınmadığını ve hastalıkların salgına döndüğünü fark ediyorsunuz. Zaten bu fark ediş biraz gecikir gecikmez de terk edilmiş binalar ve nüfusta yaşanan büyük kayıp size merhaba diyor. Sonrası mı? Sonrası yeni oyun işte. Geçmiş olsun!

YA SAVE YA TERK ET

Oyunun manuel ve el altında bulunmayan sıkıntılı save-load sisteminin etkilerini tam da bu noktada hissediyorsunuz. Hisseder hissetmez de şehrinizi güvenli sınırlara çektiğiniz her anda manuel olarak kayıt almaya başlıyorsunuz. Böylelikle yaptığınız her hata sonrasında doğru ana geri dönüp yaptığınız hataları yeniden yapmamaya çalışmak rutinleriniz arasına giriyor. Ben tecrübeyle öğrendim, siz baştan bilerek oyundan daha da keyif alın diye belirtiyorum: İşlerin yolunda gittiği her an kayıt alın arkadaşlar, yoksa saatlerinizi verdiğiniz bir şehrin çöküşünü izlerken kalbiniz küt diye duruverebilir.

Şehriniz geliştikçe büyüyecek olan toplu taşıma ihtiyacı *Cities: Skylines*'ın en büyük sorunlarından biri. Zira minicik uyarı simgeleri arasında, otobüs hattınıza durak eklemek ve son halinde hattın tamamlanmadığını görmek gerçekten can sıkabiliyor. Grafik modellemeleri konusunda her ne kadar başarılı olsalar da uyarı simgeleri öylesine zayıf kalmış ki büyük ihtimalle bunları gözden kaçıracak ve sonra samanlıkta iğne arar gibi sorunun kaynağını bulmaya çalışacaksınız ve bu bile başlı başına cinnet sebebi. Bu sorundan ötürü bir otobüs hattımı, saatler sonra dahi son durağı bulamadığım için tamamlayamadım. Kaldı ki gözlerimin keskin olduğunu düşünürdüm.

Gelelim bir diğer sıkıntıya. Bu oyunun blur efekti ile bir alıp veremediği var! Her yakın görüntü ihtiyacı doğduğunda kendimi bu sorunun içerisinde bulduğumu söyleyebilirim. Bir şekilde ve her seferinde odaklamayı beceremeyen grafik motoru, özellikle şehrinizde yaşayan minik insanları bir bir görmek istediğiniz anlarda canınızı sıkabiliyor. Bu sıkıntıyı alternatif yollarla aşıp, şehrinizin insanlarının hayatına daha yakından bakabildiğinizde ise büyüleniyorsunuz. Tüm yaşayan insanlar (Simler dememek için kendimi zor tutuyorum) kendi ismine ve karakterine sahip. Her ne kadar hızlarına yetişemediğiniz için uzun süre takip edemeseniz de, her birinin hayatına birkaç saniyeliğine dahil olabilmek, sizi şehrinizin gerçekliği konusunda ikna ediyor. Yaşayan bir dünya yaratmanın gazıyla oynamaya devam ediyorsunuz.

MAHALLE KÜLTÜRÜ

Yiğidi öldürüp hakkını yemeyelim. *Cities: Skylines* bunun gibi ufak sayılabilecek sorunlarına karşın şahane bir mahalle sistemi geliştirmiş ki bu da oyunun belkemiğini oluşturuyor. Paint'te çizim yaparcasına seçtiğimiz harita alanlarıyla mahalleler oluşturup bu mahallelere özel idare planları atayabiliyoruz. Bu planlar ile X bölgesinde elektrik kullanımını sınırlayıp Y bölgesinde uyuşturucuyu serbest bırakabiliyoruz. Bir bölgede su tasarrufuna gidip bir bölgede evcil hayvanları yasaklayabiliyoruz. Genellikle haftalık gelirden vereceğimiz tavizler ile uygulayabildiğimiz bu kurallar, şehrimizin elektrik, su, hava, yol ve mutluluk gibi zaruri ihtiyaçlarındaki ani krizlerde baş yardımcımız oluyor. Oyunun yol konumlandırma biçimlerinin de epey geniş bir yelpazede olduğunu düşünürsek, mahallelerin keyfinize göre oluşturulabiliyor oluşu büyük bir artı. Gayet iyi düşünülmüş bir özellik olduğunu belirtmeliyim, pörfekto!

(Ücretli DLC fikri olarak mahalle maçlarını öneriyorum. Ülkemizde hayli tutacağı açık.)

MODLAYALIM MI ABİ?

Oyun, en başta küçük sayılabilecek bir bölgede dar alanda kısa paslaşmalar ile başlasa da, satın aldığımız yedi yeni bölgeyle birlikte devasa bir şehrin oluşumuna doğru yelken açıyor. Henüz deniz altında bir Rapture kuramasak da, yeryüzünde bir Shire kurmaya hayli yaklaşabiliyoruz. Peki bu çeşitlilik nasıl mı sağlanıyor? Modlar sayesinde!

Cities: Skylines, *SimCity* karşısındaki malum DRM avantajını Steam Workshop desteğiyle birlikte acımasız bir fatality'ye çevirmiş. Oyundaki eksik diyebileceğimiz tüm özelliklerin neredeyse tamamının çözümünün ücretsiz olarak sunulmakta olan Steam Workshop modlarında olduğunu bildireyim. Bunun yanında zilyon adet harita ve tonlarca modlanmış oyun öğesi de aynı noktada oyuncuları bekliyor. İlk gününden itibaren bu desteği veriyor olması, yapımcı firmanın başına çöreklenecek büyükçe bir kitleyi çoktan egale ederek, oyunu başarıya bir adım daha yanaştırmış. Yanan binalar için otomatik buldozer modu bile var!

Cities: Skylines'ın oynadığım en eğlenceli şehir simülasyonu olduğunu söyleyebilirim. Her ne kadar fazlaca geliştikten sonra yapacak işlerin rutine binmesi ve oyunu daha eğlenceli kılabilecek doğal afet, uzaylılar gibi gudikliklerin olmaması başta dert edilebilecek bir unsur gibi gelse de, oyun sizi epey meşgul eden ve meşguliyet esnasında gayet keyifli anlar yaşatan bitmeyen bir meydan okumaya tabi tutuyor. Mod desteğiyle de bu meydan okumanın çehresini olabildiğince genişletiyor.

Aranan kan bulundu. Geleceğin belediye başkanları, haydi meydana!

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

- Cities: Skylines'ın yapımcısı Colossal Order sadece 13 kişilik bir ekipten oluşuyor.
- Oyun ilk gecede 250.000, şimdiye kadar ise 500.000'den fazla kopya sattı bile!
- Leblebi, nohuttan yapılıyor. Konumuzla ilgili değil ama ben hâlâ şaşırıyorum.

SAHİBİNDEN TAKTİKLER

- Oyunun en başlarında pahalı yollara girişmeye gerek yok, faydasız ve maliyetli bir yanlış olacaktır.
- Modlarla haşır neşir olmayan biri de olsanız, bu sefer bir farklılık yaparak Steam Workshop'a göz atın. Elbet oyun deneyiminizi iyileştirecek bir şey bulacaksınız. Söz.
- Karakolları (police station) abartmayın. Cities: Skylines'da en kolay alt edilebilen sorun suç oranı.
- Kargo trenini şehrinize bağlamazsanız, endüstriyel alanlarınız bir süre sonra hammadde kıtlığı çekecek, çalışmayacaktır. Bunu önemseyin.
- Kredileri ilk gerektiği anda kullanmayın. Oyunu bir noktadan sonra çevirmek için hayati önem arz edebiliyorlar.
- Doğa, çevre, hippilik mottolarıyla enerji konusunda çevreci seçimler yapmanızı anlarım. Ancak rüzgar türbinlerini şehir içine dikmeyin, halk sonradan sesten şikayetçi oluyor. (Bu detay ve manevi destek için Naz'a teşekkür :)



- DRM yok
- İlk günden itibaren stabil ve bug'sız
- Ücretsiz Steam Workshop desteği ve şimdiden tonlarca mod
- Eğlenceli
- SimCity'nin tüm hataları gözetilmiş ve giderilmiş hali

–

- Blur sorunu
- Biraz kolay mı ne?

8

SON KARAR

Maxis kapanıp gitmeseydi buradan ağır sözler söyleyebilirdik.

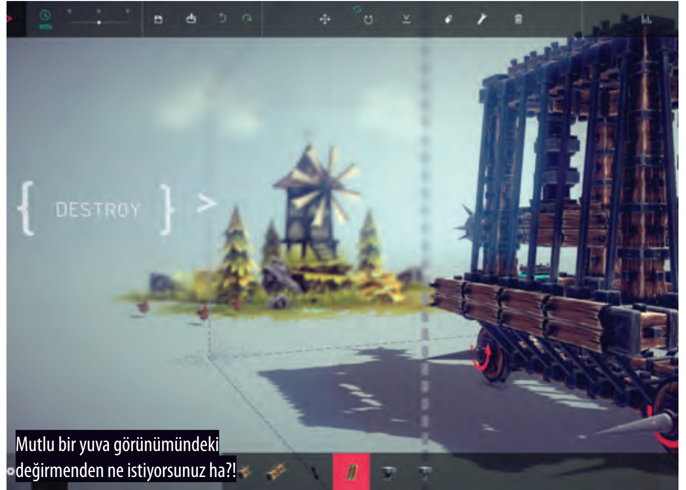


KÜNYE

- **Tür:** Simülasyon
- **Yapım:** Colossal Order
- **Yayın:** Paradox Interactive
- **Dijital İndirme:** 49 TL (Steam)
- **Yaş Sınırı:** Yok







Mutlu bir yuva görünümündeki değirmenden ne istiyorsunuz ha?!

BESIEGE

UÇAKLARI KARADAN YÜRÜTÜN! -ERİM BİLGİN

Sevgili okur, şimdi şöyle bir durum var; ben çocukken biz çok fakirdik. Bu cümleyi başkalarından da duymuş olabilirsiniz, onların hepsi yalan söylüyor sevgili okur. Onların deli parası vardı. Bizim paramız olması için deli olmamız gerekiyordu. Bütün çocukların PlayStation'ı vardı, benim NES'im. Ve aynı şekilde, bütün çocukların LEGO'su vardı, benim ise hani o LEGO gibi olan, ama aslında LEGO olmayan, parçaları da LEGO parçalarına uymayan, böyle dandik plastikten yapboz parçalarım vardı. İşte o LEGO'suz geçen çocukluk boyunca içimdeki eziklik beni hiç terk etmedi. Büyüyüp kendime LEGO alma fırsatım doğduğunda ise o eski çocukluk tutkum kalmamıştı. Her psikoloğun devasa bir travma olduğu konusunda hemfikir olacağına emin olduğum LEGO hasretiyle geçen çocukluğumu kalbimin dibine gömüp hayatımı nispeten normal bir düzene oturtmuştum.

Ta ki *Besiege* karşıma çıkana kadar... Çocukluğumu bir kenara fırlatıp derhal oyuna gireceğim (zaten anlattıklarım da yalandı, fakir falan değildik, deli gibi oyuncağım vardı -ama gerçekten LEGO'm yoktu-). Şu an erken erişimdeki bu cicili bicili küçük oyun, aslında oyundan ziyade küçük bir oyuncak kutusuna, etkileşimli bir LEGO setine benziyor. Oyunun olayı basit: Kaleler ve ordularla dolu bir Ortaçağ dünyasındasınız, o kaleler ve orduları da devirmekle görevlisiniz. Fakat bu defa alıştığınız biçimde, kılıç kalkan kuşanıp dövüşerek yapmayacağız bunu. Devir teknoloji devri, o halde mücadelemizi gelişmiş silahlar icat ederek icra edelim efendim!

Oyun, her bölümün başında size türlü engellerle dolu bir harita sunuyor. Bunlar mayınlar, askerler, kuleler, türlü tuzaklar olabiliyor. Sizin amacınız da, her bölümde tüm düşmanları öldürebilecek bir makine inşa etmek. Elinizde yapı parçaları, mekanizmalar, kanat-dümen tarzı şeyler ve silahlar var. Bunları istediğiniz yere, istediğiniz şekilde, istediğiniz açıda yerleştirerek her bölümde farklı bir savaş makinesi yaratıyor, hedeflerinize ulaşıyorsunuz. Aynı parçaları kullanarak devasa, zırhlı bir saldırı aracı da yapmak mümkün, düşmanın tepesinde süzülüp kafasına bomba atacak bir helikopter de. *Besiege*'de tek limit hayal gücünüz – gerçi haritaların küçüklüğü de ciddi bir limit, ama olsun.

BİR ZAMANLAR... NE?

Herhangi bir konu yok, yalnızca makine yapmaya odaklısınız. Sevimli görsel tasarım ve anlaşılması kolay kullanıcı arayüzü ile oyuna ısınmanız bir dakikayı geçmiyor. Menülerde dolaşmak, değişik parçalar hakkında bilgi almak son derece kolay. Eksikliği hissedilen birkaç kısayol tuşu var; örneğin parçaları silmek veya taşımak gerektiğinde her defasında gerekli simgelerin üzerine tıklayıp, sonra bütün yolu geri gidip başka şeylere tıklamak falan bazen bayıyor. Fakat bunlar yapımın devamında kolaylıkla giderilebilecek, basit sorunlar. Şimdilik, asıl problem oyunda çok az içerik oluşu. Oyunu en fazla 2-3 saatte bitirmek mümkün, fakat açılacak başka bölümler olduğu da daha şimdiden menülerde görülebiliyor. Bekleyelim görelim.

Besiege'de tek limit hayalgücünüz demiştim. Tahminimce oyunu oynayanların yaptığı araçlar arasında hiçbir iki araç birbirinin tam aynısı olmayacaktır. Oyunda gerçekten inşa edebileceğiniz şeylerin hiçbir önceden ayarlanmış seti, şekli vs. yok. Parçaları beklenmedik şekillerde de kullanabilirsiniz. Örneğin ben, zırhları arkasında korunan yapımdan, öne uzanan bir manevrayla kontrol edilebilen bir parçaya koca bir yelken bağladım ve o yelkeni bir sopa gibi kullanarak küçük askercikleri ezmek için kullandım. İlk mancınığımı inşa etmeye çalışışım ise biraz acıklı, biraz matrak bir deneyimdi. Oyunun sonunda artık bomba atan uçaklar yapmış, fakat mancınığı hâlâ çözememiştim.

Besiege gayet sevimli, fakat konu ölüm makineleri inşa etmek olunca da bir o kadar ciddi ve bilimsel olabilen, çok şey vadeden başarılı bir proje. Hakkında emin olmamakla birlikte, içimden bir ses, bu oyunun çocukların beyin gelişimi bıdıbıdılarına da iyi gelebileceğini söylüyor. Yani, ben bunu oynayarak büyüseydim kesin mühendis olurdum. KAÇ PARA ULEN BİR OMEGA-3?!

+

- Sımsıkı araç yapma mekanikleri
- Hayal gücüne hitap eden özgürlük hissi
- Olayı mümkün olduğunca basitleştiren kullanıcı arayüzü

–

- Şimdilik çok az içerik var
- Bir süre sonra bayabiliyor

SON KARAR

Besiege, bir oyundan ziyade bir oyuncak kutusu gibi. Yaratıcılığın kokusunu sevenler ona bir şans versin derim.

Tür: Strateji - Bulmaca **Yapım/Yayın:** Spiderling Studios **Fiyatı:** 13 TL (Steam) **Dahası İçin:** besiege.spiderlinggames.co.uk



KÜNYE

pc 360 ios



Noyan the Geç Kalan

Sevgili dostlar; bu ay köşemiz için yeteri kadar oyun önerisi gelmedi sizlerden (aslında Çağlar Yapıcı arkadaşımız dışında mesaj yazan olmadı, tekrar teşekkür ediyorum kendisine). Son 1-1,5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi **noyan@oyungezer.com.tr** adresine gönderebilirsiniz, erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almıyoruz tabii. Çekilişte *Overlord 2* (PC) oyununu kazanma şansı sizin, (mesaj yazan olmazsa kendim oynayacağım!), fazla geç kalmadan görüşmek üzere.

KURUKAFA SAMURAYLARLA EĞLENCELİ BİR TUR -NOYAN AKATLI

SKULLS OF THE SHOGUN

Uzunca bir süredir ertelediğim *XCOM Enemy Unknown – Enemy Within* ile geçti Mart ayı. Sıra tabanlı stratejilerin gönlümdeki yeri ayrı. GZS'lere göre daha az stresli gibi görünseler de, uzun *XCOM* seanslarımın sonunda biriken gerilim ve sinir katsayısının bünyemde bir tür metal yorgunluğuna neden olduğu sonucuna vardım. Okuyucu dostumuz Kıvanç Yazlar'ın birkaç ay önce önerdiği *Skulls of the Shogun* da temelde bir sıra tabanlı strateji. Sade ve basit yapısıyla mobil – tablet çevrimi izlenimi uyandırsa da, bilgisayar sürümü iOS'ten daha önce çıkmış piyasaya.



Piyadenin okçuya hücumu.

GENERAL AKAMOTO'NUN İNTİKAM SAPLANTISI

Ara başlıktaki bu dört kelimeyle tüm hikâyenin özetini yapabiliriz. Bir savaşta son nefesini veren samuray komutanı Akamoto, "öbür dünya"da onuruna, saygınlığına laf edip gıcıklık edenleri pataklıyor bir güzel. Dövüşlerde yalnız değil tabii, davasını haklı bulup kendisine katılan piyadeleri, süvarileri ve okçuları da yönetiyoruz. Fazla karmaşık ya da zorlu olmayan bir dövüş sistemi var ki zaten mizah ağırlıklı ve eğlenceye yönelik bir oyundan aksini beklemek Shogun'lar dönemi Japonya'sında PlayStation kafe aramaya benzerdi. Sıra tabanlı hamlelerde, iki boyutlu "kurukafa samuraylar" dünyasında bir dairenin sınırlarını belirlediği hareket alanımız var. *Heroes* ve başka bazı serilerdeki gibi, savunmadaki taraf kontra vuruş yapabiliyor. General ve askerlerini yan yana dizerek "ruh çemberi" oluşturabiliyoruz, okçuların bu çemberin ardından yaptıkları saldırılara kontra vuruş yapılamıyor. İyileşmek, kurukafa tüketerek gerçekleşiyor! Anlayacağınız yer yer kara mizaha yaklaşan espriler bolca mevcut ve sıra tabanlı dövüşleri kazanmak basit de olsa biraz taktik gerektiriyor, bu da iyi bir özellik tabii.

Sıkılmadan, gülümseyerek oynadığım ve yer yer *South Park: The Stick of Truth*'u hatırlatan, muzip, iddiasız ama eğlenceli bir oyun *Skulls of the Shogun*. Arayüz ve kontrolleri hâlâ tablet - mobil ekranlar için tasarlanmış gibi hissettiriyor, onun dışında şikâyet edilesi bir yanı yok bence. Tam bir **Geç Kalan Noyan** edasıyla diyebilirim ki, "ille de yeni çıkmış oyun isterim" inadında değilseniz gönül rahatlığıyla vaktinizi ayırabilirsiniz. Böyle renkli, mizahi stratejiler çok sık çıkmıyor karşımıza ne de olsa...

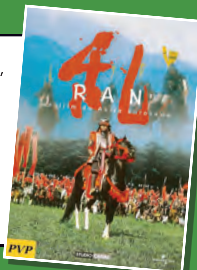
8

SON KARAR
Fazla düşündürüp yormayan ve espriler eşliğinde oynanan bir oyun. Şans verilmeyi hak ediyor.

- **Tür:** Sıra Tabanlı Strateji
- **Yapım:** 17-BIT
- **Dağıtım:** 17-BIT
- **Dijital İndirme:** 18 TL (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 7
- **Dahası İçin:** skullsoftheshogun.com

80'LERDEN GELEN ADAM

1985 yapımı, güzel bir film, Ran'ı izledim bu ay video kasetten. Japon yönetmen Kurosawa'nın Macbeth'ten uyarladığı bu şiirsel, epik öyküyü tarihi film meraklısı arkadaşlara öneririm.



OYNUYORUM

1. Cities: Skylines (PC)
2. XCOM: Enemy Within (PC)
3. Assetto Corsa (PC)
4. Total War: Attila (PC)
5. Uncharted: Golden Abyss (PS Vita)

BEKLİYORUM

1. GTA V (PC)
2. Project Cars (PC)
3. The Witcher 3 (PC)
4. Pillars of Eternity (PC)
5. MLB 15 The Show (PS3)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BU AYDAN İTİBAREN ÇIKACAK BÜYÜK OYUNLARIN SAYISI İYİCE AZALIYOR 2015 İÇİNDE, ÜMİTLERİMİZİ BAĞIMSIZ YAPIMLARA VE HENÜZ ÇIKIŞ TARİHİ AÇIKLANMAMIŞ OYUNLARA BAĞLIYORUZ. AMA BU AY İYİ OYUN YAPTI HA! İYİ OYUN YAPTI İYİ!

FPS (First Person Shooter)



DYING LIGHT
PC, PS4, Xbox One

Dead Island serisinin yapımcısı Techland, yepyeni bir zombi oyunuyla karşımızda. Virütik bir kabusun için kıvranan Harran (evet, Harran!) kentinin içine gizli bir görev için sızan karakterimiz, hayatta kalma mücadelesi veriyor. Tok bir oynanışa ve şahane grafiklere sahip olan oyunumuzu, tüm zombi sevenlere tavsiye ediyoruz.

Far Cry 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Çok daha "vahşi" bir vahşi yaşama sahip olan Far Cry 4, geniş bir oyun dünyasında harcayacak bolca zamanı olan oyunculara tavsiyemizdir.

Call of Duty: Advanced Warfare
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Geçen yılki Ghosts rezaletinden sonra Advanced Warfare'in sırtına büyük bir yük yüklenmişti. Tam anlamıyla yerine getirdi ondan bekleneni.

Alien Isolation
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Alien Isolation bildiğiniz FPS'lere veya tek numarası olan korku oyunlarına benzemiyor. Alien evreninde geçen en başarılı oyun. Korkacaksınız, ama takdir edeceksiniz.

Metro Redux
PC, PS4, Xbox One
Yeni nesil konsolların Metro serisiyle tanışması Redux'la gerçekleşiyor. Metro 2033 ise yeni grafik motoruyla hayat buluyor.

Battlefield 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Multiplayer modu zekâ, yetenek ve takım oyununun birlikte yürüdüğü muhteşem bir yapım olmuş. Multiplayer FPS'lerin kralı, bir sonraki BF çıkana kadar, budur.

Klasik
Brutal Doom
PC
Doom değil, "Brutal Doom"! Klasik oyunun üstüne kuracağınız bu mod ile kan revan, fizik motoru, daha ölümcül silahlar ve çok farklı bir Doom sizi bekliyor!

RYO (Rol Yapma Oyunu)



DRAGON AGE INQUISITION
PC, PS4, Xbox One, PS3, 360

Dragon Age Inquisition, Bioware oyunlarının en iyisi değil belki, evet. Ama rol yapma oyunları söz konusu olduğunda, bu yılın en iyi büyük bütçeli oyunu. Hem her türlü quest'e gideceksiniz, hem de Thedas'ın üst düzey politik kararlarını vereceksiniz. Uzun süredir bu kadar ucu açık bir rol yapma oyunu görmemiştik.



Valkyria Chronicles
PC
PS3'ün en sıkı RYO'larından Valkyrai Chronicles PC'ye beklenmedik bir çıkış yaptı ve beklenmedik de bir başarı yakaladı. Aynı anda hem çok renkli hem de çok ciddi.

Kingdom Hearts 2.5 HD Remix
PS3
Daha önce PS2, PSP ve DS'e çıkan Kingdom Hearts oyunlarını, PS3'te ve bu kalitede oynayabilmek paha biçilemez.

Legend of Grimrock 2
PC
İlk oyunun üstüne çok şeyler ekleyen, bulmacaları, aksiyonu, gizemli zindanlarıyla muhteşem bir rol yapma oyunu ve zindan macerası olmuş Legend of Grimrock 2.

Wasteland 2
PC
Fallout serisinin atası, 20 yıldan daha yaşlı olan Wasteland'ın yeniden yapımı olan Wasteland 2, atası olduğu seri kadar karanlık bir oyun değil.

Divinity: Original Sin
PC
Eski RYO'ların derin yapısını yepyeni oynanış öğeleriyle harman eden, üstüne bir de kazık gibi ama adil bir zorluk seviyesi sunuyor Original Sin.

Klasik
Icewind Dale Enhanced Edition
PC, iOS
Icewind Dale de "Geliştirilmiş Versiyon"una kavuştu. Unutulmuş Diyarlara dönmek ve zindanların altını üstüne getirmek için daha ne bekliyorsunuz?

AKSİYON

Yeni



BLOODBORNE
PS4

Souls serisinin yapımcılarından başka ne beklenirdi ki? Hayır, Bloodborne'un zorluğundan bahsetmiyorum, Bloodborne'un mükemmelliğinden bahsediyorum. Başladığınız andan itibaren o karanlık, korkutucu, zorluğuyla ezen atmosferine 3-4 saat verin, sizi içine çekip bir daha bırakmasın. Kesinlikle şu ana dek çıkmış PS4'e özgü oyunların en iyisi.



Yeni
Ori and the Blind Forest
PC, Xbox One
Masal gibi gözüken, masal gibi oynanan, ama derin, ama zor bir platform oyunu Ori. Başladınız mı durması, başında ağlamaması zor.

Yeni
Hotline Miami 2: Wrong Number
PC, PS4, PS3, PSVİTA
İlk oyundan sonra "aynısından daha fazla" gibi görünse de, hikayesi, oynanışı ve özellikle müzikleriyle oynanmayı hakediyor.

GTA 5
PS4, PS3, Xbox 360, Xbox One
Eski nesilde ayrı, yeni nesilde apayrı bir oynanış harikası olarak hayatımızdan çıkmıyor GTA 5. PC versiyonunun neler yapacağını korku (ve merakla) bekliyoruz.

The Evil Within
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Resident Evil'i başımıza icat çıkarak dehanın uzun süredir ilk yeni çalışması The Evil Within. Çok karanlık, çok kanlı ve kafa karıştırıcı... Çok güzel.

Middle-Earth: Shadow of Mordor
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Shadow of Mordor büyük bir sürpriz oldu. Assassin's Creed ve Batman serilerinin en iyi yanlarını alan oyunun esas numarası ise Nemesis sistemi.

The Last of Us Remastered
PS4
Yağ gibi akan 60 fps grafikleri, tüm DLC'leri eklenmiş yapısıyla The Last of Us Remastered oyunun kesinlikle oynanması gereken sürümü olmuş.

Bugüne dek oynadığın en "baskıcı", en iç karartıcı oyun hangisiydi?

1. *Among the Sleep'te sıkıntıdan ter basmıştı.-EDA*
2. *Manhunt 2 veya her ne kadar bir demo olsa da Silent Hills P.T. -FURKAN GÜLER*
3. *Daha ana menü müziğinden "bırakın jiletleyecem kendimi!" hissi vermesiyle Metro: Last Light. -ONUR*
4. *Silent Hill 4 derim. Pek iyi anlamda değil ama. Lanet oyun...-ÖMER*
5. *Actual Sunlight, depresyon ve bunalım konularında Oscar alır benim nezdimde. -SARP*

Peki, tam tersini sorayım: En rahatlatıcı, en masal gibi oyun?

1. *Trine 2'de burnumda bahar esintileri hissettim :P - EDA*
2. *Birden fazla var aslında içlerinden birini seçersem Tearaway'i seçerim. - FURKAN GÜLER*
3. *Prince of Persia. Her yer çiçekli böcekli lunapark gibi, ölmek yok, uçurum üzerinde Elika'yla dans falan...-ONUR*
4. *Child of Light çok güzel hisler bıraktı bu anlamda.-ÖMER*
5. *Son dönemlerin en hayat dolu oyunu da Grow Home. Acımam veririm adını. -SARP*

Nintendo'nun yeni "yeni nesil" konsolu Nx ne olacak sence?

1. *Nintendo çok kasmasın kendini bence, zaten ortalık karışık. - EDA*
2. *Tablet ve konsolu birleştiren bir cihaz veya VR gözlük. - FURKAN GÜLER*
3. *Ns olsa parmağımda Enis'i işaret ederdim ama o "X" bütün işi bozdu. -ONUR (iyyyyyy! - SİNAN)*
4. *Nintendo'nun mobil ve PC açılımı niyetini de düşünürsek bayağı farklı bir şeyler bekliyorum. "Şöyle olur" diye parmak basamıyorum.-ÖMER*
5. *Eve geldiğinde televizyona bağlanan, dışarıda çıkarıp oyun patlatabildiğin mini bir Mario canavarı olur gibi. -SARP*

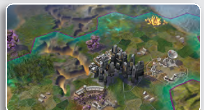
STRATEJİ



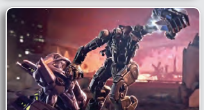
Cities Skylines
PC
Sakın Cities XXL'le karıştırmayın, onunla hiçbir ilgisi yok Skylines'ın! Bunu söylüyorum, çünkü son 10 yılda çıkmış en iyi şehircilik oyunu kendisi!



Grey Goo
PC
Beklenmedik bir anda çıkan Grey Goo, eski Westwood Studios kafasında asimetrik bir strateji oyunu. Ama zor ve kaynak yönetimi de çok önemli!



Civilization: Beyond Earth
PC
Civilization hiç gitmediği bir yere gidiyor: Uzaya. Önceki Civilization'ların bittiği yerden, yeni dünyalara yelken açıyor ve hayatta kalmaya çalışıyoruz.

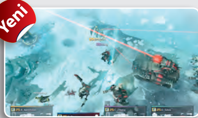


XCOM: Enemy Within
PC, PS3, 360
XCOM Enemy Unknown'a yepyeni bir içerikle bezeyip karşımıza çıkarttılar! İnsafsız düşmanlar, yeni bir teknoloji ağacı ve verilecek çok daha kritik kararlar var artık.

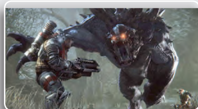


Total War: Shogun
PC
Herşeyi başlatan Total War'u yeniden hatırlamak ne kadar güzel! Stratejisi basit, oynanışı mükemmeldi. Suikastlerdeki heyecan ve stresi daha sonra hiçbir Total War'da bulamadık.

DVO & ONLINE



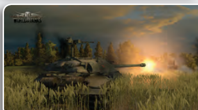
Helldivers
PS4
Magicka'nın yapımcılarından, 4 kişiye kadar arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz zevkli ve zor bir aksiyon oyunu. Aman birbirinizi vurmayın!



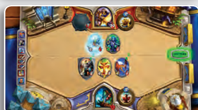
Evolve
PC, PS4, XBONE
Dört avcı bir yaratığa karşı oynanan Evolve, az sayıda arkadaş bir araya gelip oynamak için güzel bir seçim.



World of Warcraft: Warlords of D.
PC, Mac
World of Warcraft'ın en son genişleme pakediyle birlikte abone sayısı yeniden 10 milyonun üstüne çıktı. Eskimeyen dünyaya yeniden hoşgeldiniz.



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



Hearthstone: Curse of Naxram.
PC, iOS
Hearthstone'un yükselişi durdurulamıyor! Yeni çıkan Curse of Naxrammas tek kişilik hikaye pakediyle yerini iyice sağlamlaştırıyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Elite Dangerous
PC
Serbest dünyalı oyun mu demiştiniz? "Serbest galaksi"yi deneyin bir de! Ne isterseniz olabildiğiniz bu evrende, uzun süre takılacaksınız.



Forza Horizon 2
Xbox One
Ana Forza serisinin başarısı yetmiyormuş gibi, Horizon yan serisi de ayrı bir başarı hikayesine dönüştü. Araba yarışlarından hoşlananlar



Gran Turismo 6
PS3
Playstation'ın en büyük markalarından biri, yeni nesile çıkmayı reddederek PS3 sahibi çoğunluğu memnun etti.



ARMA 3
PC
Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yanlız biraz yarım döndü, tek kişilik sonradan teşrif etti :)



Euro Truck Simulator 2
PC
Bu muhteşem klasiği anlatmaya gerek yok. Avrupa'nın birçok kentine bizzat mal götürmenin, tır ve kamyon kullanmanın bu kadar zevkli olacağını kim bilebilirdi ki?

AYIN ALTIN OYUNU


Hotline Miami 2


Cities Skylines


Bloodborne

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Çıkacak oyun kalmadı dedik ama PC'ciler için gelecek ay GTA V isimli küçük, şirin bir oyun geliyor, onu da unutmayalım.

NİSAN '15	
Car Mecanic Simulator 2015	PC
Xenoblade Chronicles	3DS
Dark Souls 2: Scholar of the First Sin	PC,PS4,XBOX ONE, PS3, 360
GTA V	PC
Mortal Kombat X	PC,PS4,XBOX ONE, PS3, 360
Titan Souls	PC
Dead Island 2	PC,PS4,XBOX ONE
Dungeons 2	PC
Kholat	PC
Operation Abyss: New Tokyo Legacy	PSVITA
Tropico 5	PS4
MAYIS '15	
Wolfenstein The Old Blood	PC,PS4,XBOX ONE
Not a Hero	PC
Bladestorm: Nightmare	PC
Kirby and the Rainbow Paintbrush	WiiU
Knights of Pen and Paper 2	PC
Final Fantasy 10 HD Remaster	PS4
Final Fantasy 10-2 HD Remaster	PS4
Farming Simulator 15	PS4,XBOX ONE, PS3, 360
Trainz: A New Era	PC
Codename: STEAM	3DS
The Witcher 3: Wild Hunt	PC,PS4,XBOX ONE
Magicka 2	PC,PS4
HAZİRAN '15	
Batman: Arkham Knight	PC,PS4,XBOX ONE, PS3, 360
Project CARS	PC,PS4,XBOX ONE



SPOR & MENAJERLİK



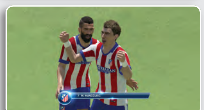
Football Manager 2015
PC
Geçen yılki gelişmelerden sonra, yeni eklenen oyuncu animasyonları başta olmak üzere, yeniliklerin bir kısmı hayal kırıklığı yarattı. Ama, yine de daha iyisi yok.



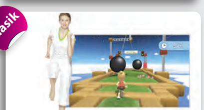
NBA 2K15
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
NBA 2K15 bu yıl da muhteşem bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Basketboldan hoşlananların yegane oyunu o olacak.



FIFA 15
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
FIFA duralama dönemine mi giriyor? Uzun süredir liderliği kaptırmayan FIFA, bu yıl geçen yılın üstüne daha az şey ekleyebilmiş.

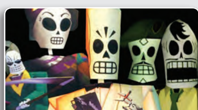


PES 2015
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Eski nesilde pek kendinden söz ettirememiş olsa da, yeni nesil konsollarda PES 2015 kendini bayağı geliştirdi.

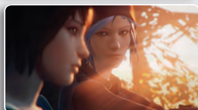


Wii Fit Plus
Wii
Saddece parmaklarınızı hareket ettirdiğiniz spor oyunlarındansa, tüm vücudunuzu hareket ettirdiğiniz ve gerçekten fayda gördüğünüz bir oyuna ne dersiniz?

MACERA & BULMACA



Grim Fandango Remastered
PC, PS4, PS Vita
Unutulmaz macera oyunu Grim Fandango PC ve Playstation'lar için yeniden çıktı! Güncellenmiş grafikleri ve yapımcı ses kayıtlarıyla yeniden oynanır!



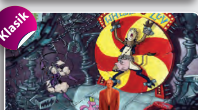
Life is Strange
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Telltale Games'in oyunlarını andıran episodik yapısı ve zamanı geri alıp seçimlerinizi değiştirebilme yeteneğiyle farklı bir oyun Life is Strange.



The Talos Principle
PC
Hayatımızda Serious Sam ile yer etmiş olan Croteam öyle bir oyuna imza attı ki. Derinliğiyle, hikâyesiyle, bulmaca dengesiyle şahane bir oyun.

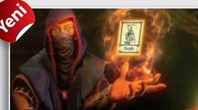


The Vanishing of Ethan Carter
PC
Sizi esrarengiz bir olayın içine bırakıp neler olduğunu çözmenizi bekleyen TVOEC, beklenmedik bir taş olarak baş yardı. Ama iyi anlamda.

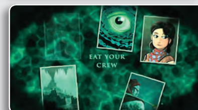


Toonstruck
PC
Bu o kadar çılgın bir macera oyunuydu ki, unuttuğuma şaşırdım. Geleceğe Dönüşün profesörünün, çizgi filmden bir dünyaya geçmesiyle başlayan acayip olaylar silsilesi... GoG.com'da satılıyor, alın!

BİR GARİP OYUN



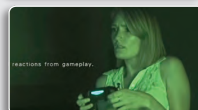
Hand of Fate
PC, PS4, Xbox One
Hearthstone falan bir yana, piyasada bulabileceğiniz en güzel kart oyunu Hand of Fate... Kart oyunundan gerçek zamanlı bir oynanış yapmayı başarmışlar valla, bravo.



Sunless Sea
PC
Büyük bir felaket sonrasında Londra batmıştır... Hayır, gerçekten yeri dibine batmıştır... İlginç bir rogue-like olan Sunless Sea'nin olayı budur!



This War of Mine
PC
This War of Mine, korkunç bir savaşın ortasında kalmış, giderek zorlaşan şartlarda hayatta kalmaya çalışan bir grup normal insanın halini anlatıyor.



P.T.
PS4
Bir demonun bütün oyun dünyasını bu kadar salladığını hiç görmemiştik daha önce. PS4 sahibiyseniz, bu deneyimi yaşamalısınız.



The Stanley Parable
PC
Modluktan oyunluğa terfi eden bu "anlatılan FPS" sizi dumura uğratacak. Sadece İngilizcesi çok iyi olanlara tavsiye ederiz.

AVENGERS AGE OF ULTRON

MARVEL SİNEMATİK EVRENİNDE YIKIM BAŞLIYOR!



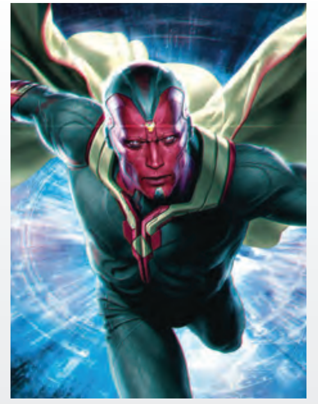
İlk *Avengers* filminin, yani bizim **Marvel** sinematik evreninin ciddiyetini anlamamızın üzerinden tam üç sene geçmiş. **Disney**'in Marvel'la birlikte ne kadar büyük oynayabileceğini belki kendisinin bile bilmediği bir dönemden bugünkü görkemli noktaya gelmesi ve bizim bu yükselişe direkt olarak şahit olmamız o kadar heyecan verici bir durum ki aslında. 2008'de *Iron Man* ile başlayan, Marvel'ın altın yumurtladığı keşfedilince beslenerek bugüne kadar gelen ve mevcut takvime göre şimdiden 2019 yılına kadar uzayacağı kesinleşen bu evren, çizgi romanlarla alakası olmayan bir sürü yeni hayran da kazanmış durumda. Tabii konumuz Disney'in bu işten kazandığı milyar dolarlar değil; aksine bu büyük ekonominin bize nasıl bir eğlence, heyecan ve merak yumağı olarak döndüğüne bakacağız.

Marvel'in sinema perdesini galaktik bir operaya dönüştürme hedefinde olduğunu defalarca dile getirdik ve bunu artık herkesin bildiğini düşünüyoruz. *Guardians of the Galaxy* ile başlayan bu açılım çok uzun vadeli planların habercisiydi. **Adam Warlock**'dan **Galactus**'a ya da **Uatu**'dan **One-Above-All**'a kadar uzanması muhtemel bu açılımın, değil 2019, 2029'lara kadar sürebileceği bir gerçek. Bunun daha "*mutant*" diyemeyen Disney'in büyük kozu olan *Inhumans*'ı, mistik evrene girmeyi de sağlayacak *Doctor Strange*'i falan var ki evreni ye ye bitirmek mümkün değil. Ayrıca milyarlarla oynayan Disney'in, isim hakkı başka şirketlerde olan Marvel evrenleri için de çoktan harekete geçtiğini tahmin etmek için çok da öngörülü olmak gerekmiyor. Sony ile Disney arasındaki **Spider-Man** anlaşması bütün bunların sadece bir başlangıcı. Ve evet, bütün bunlara giden yol Ultron gibi bir karakterin yaratacağı yıkımdan ve Avengers üyelerinin birbirine düşmesinden geçiyor. Yani **Joss Whedon** ve **Kevin Feige** "yiyor ama çalışıyor".



Age of Ultron'da bizi nelerin beklediği aslında yukarıda söylediklerimde gizli. Sinematik evrenin ihtiyaç duyduğu büyük yıkım ve "3. Faz" ile gelecek olan yarı karanlık dönem için, Avengers'ın en büyük düşmanı diyebileceğimiz Ultron'a ihtiyaç var. Cap ve Iron Man'i birbirine düşürecek olan ve *Civil War*'a uzanması beklenen süreç Ultron'un yarattığı yıkımın ardında gizlenecek. Çünkü Ultron'u istemeden de olsa yaratacak olan Tony Stark, halkın ve hükümetin süper kahramanlara olan inancını sorgulamasına yol açacak. Bütün bunların temelinin *Age of Ultron*'da atılacağına şahit olacağımızı rahatlıkla söyleyebiliriz. Ve tabii bir Hulk gerçeği de var ki kendisinin yeri geldiğinde Ultron'dan bile daha büyük bir tehdit olduğu gerçek. Filmin heyecan içinde beklenen sahnelerinden biri olan *Hulkbuster* zırhı içerisindeki Tony Stark ve en yakın dostu Bruce Banner (Hulk) ile yapacağı kavga sahnesi bu tehdidin dünya tarafından görülmesini de sağayacak. Ne, yoksa birileri *World War Hulk* mı dedi?

Peki ya *Age of Ultron,* Marvel sinematik evrenine yapacağı katkı dışında nasıl bir film olacak? Kendimizi bütüne o kadar kaptırmış durumdayız ki artık Marvel filmlerini neredeyse tek tek değerlendiremez olduk. Kötü bir Thor filmi geldiğinde onu eleştirmek yerine filmin verdiği easter egg'lerle yetinebiliyoruz. Neyse ki elimizde ilk *Avengers* filmi gibi bir referans var. Joss Whedon'dan kötü bir iş çıkacağını hiç zannetmiyoruz. Tek sıkıntımız bu kadar çok karakterin ve özellikle Ultron'un bulunduğu bir filmin süresinin bütün bunları anlatmaya yetip yetmeyeceği. 160 dakika süreceği açıklanan *Age of Ultron*, iyi bir süper kahraman filmi olmasının yanında yapay zekâ temalı iyi bir bilimkurgu - aksiyon olmayı da başarabilirse belki de bu evrenin en iyi filmi olabilir. Evet, *Guardians of the Galaxy*'den bile iyi! **-Pozan**



DAVETSİZ MİSAFİR: VISION

Avengers: Age of Ultron ile hayatımıza çok gizemli bir süper kahraman dahil olacak: **Vision**. Çizgi roman evreninde Ultron tarafından yaratılan fakat daha sonra sahibine sırt çevirip Avengers'a katılan bu duygu sahibi android, filmde büyük ihtimalle Tony Stark tarafından Ultron'a karşı savaşsın diye yaratılacak. Bunu düşünmemizin sebebiyse filmde Vision'ı seslendirecek aktörün aynı zamanda Jarvis'i de seslendiren **Paul Bettany** olması. Son fragmanda yüzünü gösteren Vision'ın alnında tahminen bir Infinity Stone bulunmasıysa kafaları çok daha fazla karıştırıyor aslında. Vision'ın sırrını çözmek için can atıyoruz.

FRAGMANDAN TAHMİNLER

Geçtiğimiz ay yayınlanan üçüncü fragmandan sonra film hakkında atıp tutmak biraz daha kolaylaştı. Öncelikle Ultron'un **Tony Stark** ve biraz da **Bruce Banner** katkısıyla yaratıldığına artık eminiz. **Quicksilver** ve **Scarlet Witch**'in filmde ilk olarak Ultron ile birlikte hareket ettikleri de kesinleşmiş oldu. Peki ya daha önce Baron'un yani HYDRA'nın elinde bulunan bu kardeşler nasıl oluyor da Ultron'un yanında yer alıyor? Bu durumda Ultron ile HYDRA arasında direkt bir bağ olmalı. Bu durumda, sıklıkla iplerinden kurtulduğunu söyleyen Ultron'un kendisinin bile fark etmediği bir HYDRA tasması çıkabilir ortaya. Black Widow ve Hulk'ın yakınlaşmasından sinematik evrenin büyük aşkının doğacağı sinyalleri de fragmanda veriliyor. Bunlar dışında yine harika koreoografiye sahip sahneler, bolca aksiyon, Avengers ekibine göz kırpan Quicksilver ve Scarlet Witch, Loki'nin asasını eline alan Iron Man ve muhtemelen filmin kapanışından sonra da Örümcek Kafa temalı bir sahne bizleri bekliyor. Fakat artık fragmanı izlemekten bıktık, gerçeğini istiyoruz!



MARVEL'DA EVRENSEL BOYUTTA DEĞİŞİM RÜZGÂRLARI ESİYOR!

Çanlar Multiverse için çalıyor...

DC ve **Marvel** birbirinden bolca etkilenir, arada birbirlerinden karakter "araklar" ama yine de ikisini birbirinden kesin çizgilerle ayıran noktalar vardır. Bunlardan biri şu; DC devamlılığının çok şiştiğini düşündüğünden büyük bir hikâye kurgulayıp devamlılığını sıfırlarken, Marvel 75 yıldır aynı evrenle devam etmekte. Ancak bu sene işlerin değişme ihtimali var gibi duruyor. Duymuşsunuzdur, Ocak sonuna doğru Marvel, 1984 yılında yayınlanan ve firmanın kurguladığı ilk "event" olma özelliğini taşıyan *Secret Wars* ile aynı isimde bir hikâyenin bu Mayıs ayında başlayacağını duyurdu. Tabii, Marvel son zamanlarda "event" kavramının biraz cılkını çıkarmış olduğundan, bunun çok bir anlamı yok gibi gözükebilir, ancak var. Çünkü *Secret Wars*'ın temeli, benzer hikâyelere kıyasla çok daha uzun süredir atılmakta; 2013 başlangıçlı *New Avengers* serisinde anlatılıp ana *Avengers* serisi ile desteklenen *Secret Wars* hazırlığı 2 yıldan uzun süredir devam ediyor. Olansa şu; "incursion" denilen olaylar yüzünden paralel evrenler her iki evrende de Dünya gezegeninin olduğu noktada çakışıp yok oluyor. Mayıs ayı gelip çattığında, yok olan evrenlerin parçalarından oluşma tek bir "Battleworld" kalacak elimizde. Bu da iki anlama birden geliyor:

- *Secret Wars* normale kıyasla çok daha büyük çaplı bir seri olduğundan, pek çok yan seri göreceğiz. Hikâye kurgusu yazarlara epey özgürlük sağlar yapıda olduğundan ister karakter, ister evren bazlı olsun, Marvel tarihindeki pek çok önemli olayı farklı kurgularla görme şansımız var. Bunlara **Old Man Logan**, **Future Imperfect**, **Age of Apocalypse** gibi paralel evren kurgularının yanında **Civil War** gibi ana evren hikâyeleri de dâhil.

- Her "event" için "artık hiçbir şey eskisi gibi olmayacak" demek adettendir ancak iş bu sefer ciddi gibi. Devamlılık sıfırlamasına gidilip gidilmeyeceği belli değil henüz, ancak söylenene göre *Secret Wars* başladığında çoklu evrende sağlam kalmış hiçbir tekil evren bulunmayacak. Bittiğinde ise kalıntılardan yepyeni bir Marvel Evreni oluşacağı söyleniyor. Bu noktada **Bendis** gibi yazarların röportajlarda *"işlerin nereye gideceğine okurlar karar verecek"* gibisinden ifade kullanması durumu var. Bu da event sırasında en çok satan mini serilerin yeni evrenin inşasında yapı taşı olarak kullanılacağı teorisini ateşliyor.

Ana hikâyenin yaratıcı ekibine gelirsek, yazar *New Avegers* ve *Avengers* serilerini de yazan **Jonathan Hickman**, çizer ise dönemde en çok *Thor: God of Thunder* serisinde boy göstermiş olan **Esad Ribic**. Bakalım yaz sonunda neleri konuşuyor olacağız... **-Onur**

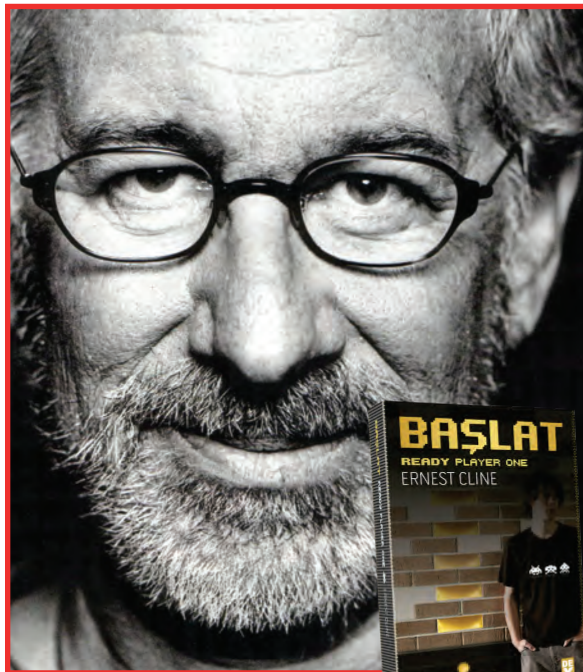


FIREFLY OYUNCULARINDAN YENİ PROJE: CON MAN

Firefly isimli güzide yapımı izlemiş ve FOX'un yayın politikası sebebiyle yayından kaldırılmasına söv-müş gruptaysanız sizin için güzel bir haberimiz var: *Con Man* geliyor! Peki, *Firefly* izlemiş bir nefer olarak *Con Man* için neden heyecanlanmalıyız? Çünkü *Firefly*'da yer almış iki oyuncunun yeni dizi projesi *Con Man*. **Nathan Fillion** ve **Alan Tudyk'in** birlikte üstleneceği bir komedi yapımı. Üstelik de bol bol *Firefly* göndermesi içeriyor. *Sanctum* isimli eski bir bilim-kurgu dizisinde oynayan bir başrol ve yan rol oyuncusunun çekişmesi üzerine kurulu diyebiliriz *Con Man* için. Sanctum dizisinde kaptanı canlandıran başrol oyuncusu almış başını yürümüşken (Nathan Fillon), geminin pilotu olan yan oyuncunun (Alan Tudyk) çektiği ızdırap üzerine giden bir senaryo göreceğiz.

Bu diziyi ortaya çıkarmak için *Indiegogo*'dan bağış toplayan ikili, hedefledikleri **425.000** doları geçerek, **2,5 milyon dolara** yakın para topladılar. Fragman için: *tinyurl.com/ogz-90-conman* **-Enis**





BAŞLAT
KİTABI STEVEN SPIELBERG'ÜN ELİNDE FİLM OLUYOR

Ernest Clive'ın yazdığı *Başlat* (*Ready Player One*) direkt oyun kültüründen beslenen, en çok satanlar listelerinin tepelerinde uzun süre kalmış bir kitap. Hikâye 2044'te geçiyor ve bir oyuncunun 80'ler göndermeleriyle dolu bir sanal gerçeklik oyunu içinde başarılı olmaya çalışmasını konu ediniyor. Kitabın filmini görecek olmamız şahane ama daha da şahanesi filmin **Steven Spielberg**'ün elinden çıkacak olması. Senaryosunu da Avengers'ın yazarı **Zak Penn** hazırlıyor. 2017'den önce beklememek gerek ama geldiğinde büyük olay olacak. **-Ömer**



BLADE RUNNER 2'DE HARRISON FORD OLACAK

Blade Runner'ın devam filmi için yeni yönetmen belli oldu. Denis Villeneuve'nin yönetmenliğini üstleneceği yapımda Harrison Ford'u da tekrar başrolde göreceğiz.



YAŞAR KEMAL ARAMIZDAN AYRILDI

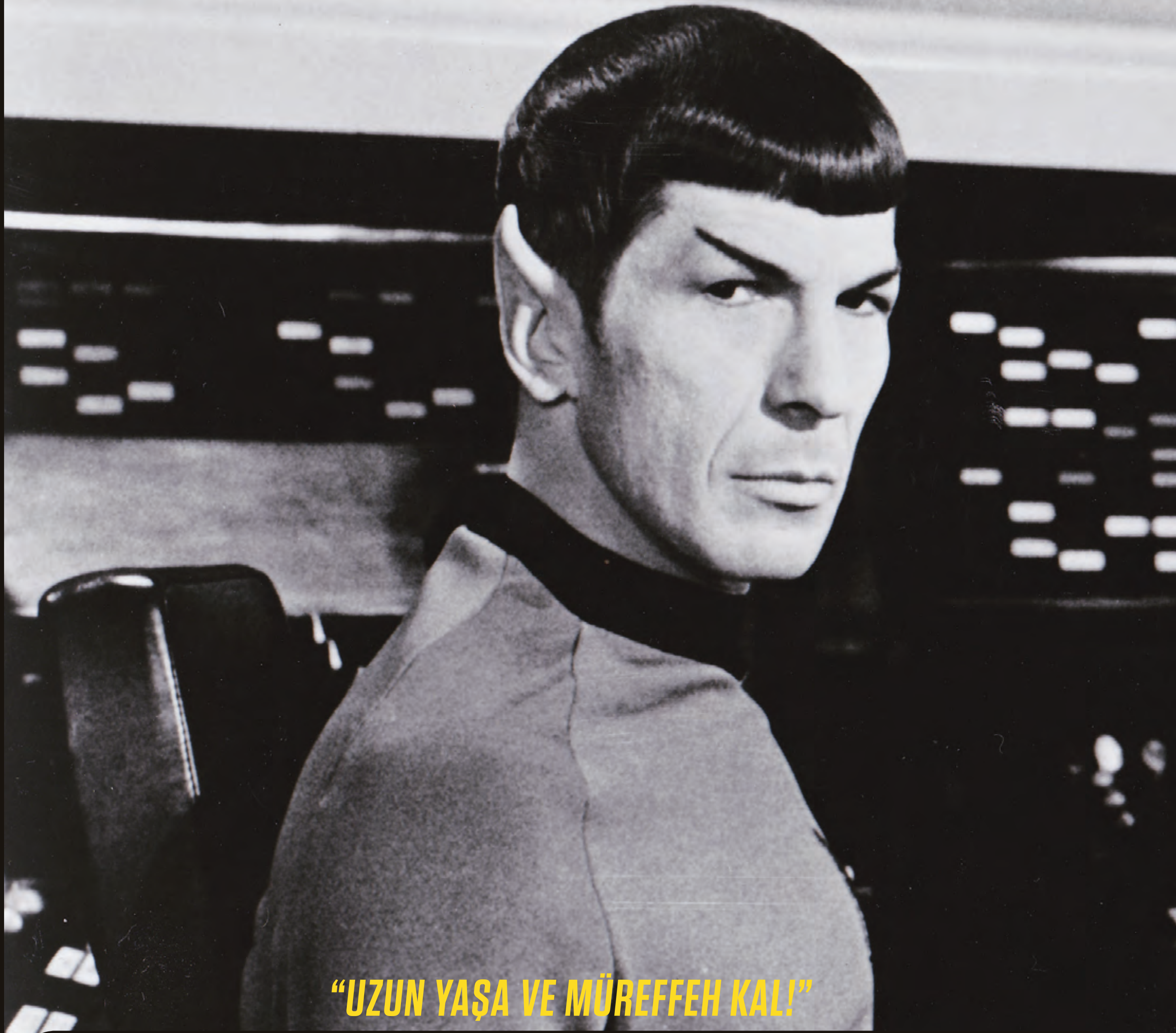
Nobel Edebiyat Ödülü'ne aday gösterilen ilk Türk yazarımız Yaşar Kemal, 28 Şubat günü, 91 yaşında hayata veda etti. Usta kalemin ailesine, yakınlarına ve sevenlerine baş sağlığı diliyoruz. Toprağı bol olsun...

"FAST AND FURIOUS 7 OSCAR'I KAPACAK"

Ben demiyorum, Vin Diesel abimiz böyle buyuruyor. Tabii ki En İyi Film Oscar'ını değil ama En İyi Görüntü Yönetmeni Oscar'ını kimseye bırakmayacağını iddia ediyor Diesel. "Yanına bile yaklaşılması zor olacak" diye de ekliyor. Göreceğiz Diesel reis...



MR. SPOCK



"UZUN YAŞA VE MÜREFFEH KAL!"

Galaksinin akıl almaz büyüklüğü içinde kimi ruhlar vardır ki bütün bir kâinatı algılayabilecek ve onun ezici gücüne karşı durabilecek güçtedirler. Uzayın sonsuz karanlığı onlar için korkutucu olmaktan öte hep daha ileri gidilmesi ve görülmesi gereken bir eşiktir.

Uzay Yolu böyle bu eşiği hep zorlayan bir seri oldu. **Atılgan** gemisinin sivri kulaklı, kalkık kaşlı 2. kaptanı; yani bizde daha çok bilinen adı ile **Mr. Spock** da böyle korkusuz bir kâşif, bir bilim adamı. Bize bilinmeyenden korkmayı değil aklımızla ona ışık tutmayı öğreten bir bilge şahsiyet, kendi çapında bir ermiş belki de. Onun kainata saçtığı çakıl taşlarını takip ettiğimizde nelerle karşılaşacağız kim bilir...

VULCANLI

Yarı Vulcanlı-yarı insan olarak 2230 yılında Shi'Kahr gezegeninde doğmuştu **Spock**. Melez olması onu daha başta bir seçime zorlamıştı; ya insan olan annesinin yanında büyüyüp duygularını özgürce yaşayacak, ya da Vulcan'lı diplomat babasının yolunu seçip duygularından tamamen arınacaktı. Zira Vulcan gezegeninde duygularını göstermek çok ağır bir dışlanmaya ve aşağılanmaya sebep oluyordu. Çocukken bu melez hali yüzünden çok çeken Spock kendini kanıtlamak adına kahs-wan sınavına girdi ve neredeyse vahşi hayvanlar tarafından öldürülecekken "uzak bir kuzeni" tarafından kurtarıldı. Bundan sonra orta sayılabilecek bir yolu seçti. Annesi ile bağlarını korudu, fakat yaşayış anlamında Vulcanlı olmayı tercih etti ve duygularına yapabildiğince ket vurdu. Mantık ve zekâ **Spock**'ın en belirgin özelliklerindendi ne de olsa, fakat insan yanının isyankârlığı ve pratik hareket etme kabiliyeti de Spock'a bahşedilmişti. Bu özellikleri gerektiğinde en büyük fedakârlığı yapmasını ve tüm mürettebatı kurtarmasını sağlayacaktı. Dr.McCoy'a aktar-

dığı katra'sı (ruhu ve zihni) daha sonra yeniden doğan bedenine aktarılmış ve Spock hayata dönmüştü.

MANTIĞIN SESİ

Atılgan filosuna katıldığında orta yaşlarında olan Spock burada onu gerçekten tamamlayan Kaptan James Kirk ile karşılaşacak ve dostlukları sadece dünyaların değil evrenin de kaderini pek çok kez etkileyecekti. Onun diğer mürettebat ile sürekli girdiği ağız dalaşları ve mantığı ile herkesi bastırabilmesi, soğuk, mesafeli ve ciddi duruşu birçok kişiyi etkilemişti. Ayrıca dizinin ayrımcılığa karşı olan genel tavrı içinde Spock son derece doğru bir yerde duruyordu. O farklıydı, o bizden biri değildi ama yine de çok sevilip insanların dimağında yer etmişti. Sanata düşkün, kendince esprili, bilinmedik şeyleri *"Büyüleyici!"* bulan ve fena halde laf ebesi olan Spock, bir dönem için umudun, bilgeliğin ve zarafetin simgesiydi. Zeki ve bilgili olmak küstahlık değil bir erdemdi ve pek çok kez başınızı beladan kurtarabilirdi, kasların işe yaramadığı yerde mantık size yola devam etme gücünü verebilirdi. Tam da bu anlayışı kitlelere kabul ettirebilmiş olması bir karakter olarak Spock'ın değerini ve önemini daha iyi kavramamızı sağlıyor.

Uzay... Son sınır. Varlığımızı algılamak, kâinattaki yerimizi tanımak için macera ve keşif duygusu kadar, bilimsel mantık ve soğukkanlılık da gerekir. **Spock**'ın mirası bilgidir, inceliktir, meraktır. Bunlarla gelen saygınlığın değeri ışık yıllarının bile ötesindedir. Spock tüm zamanlarda bilginin ışığını taşımaya devam edecektir. **-Eren E.**



OYUNLARDA LEONARD NIMOY

Biz onu hep Spock olarak tanıdık fakat efsane aktör **Leonard Nimoy** bundan çok daha fazlasıydı ve biz oyunculara sandığımızdan daha yakındı. Kariyerinde fotoğrafçılık, söz yazarlığı, yönetmenlik gibi pek çok farklı hüneri barındıran **Nimoy**'un tok ve rahatlatıcı sesini ilk olarak zamanının en tuhaf yapımlarından olan Sega Dreamcast oyunu *Seaman*'de duyduk. Buradaki anlatıcı rolünde oyunculara yetiştirdikleri balıklar ile ilgili bilgiler veren Nimoy'un sesi, sakin ve oyunun tuhaf atmosferini toparlar nitelikteydi. Bundan 6 yıl sonra tam da onun şanına yakışır bir oyunla, yani *Civilization V* ile karşımıza çıktı. *Civilization V* serinin en beğenilen oyunlarından biri olurken her öğrendiğiniz teknoloji ile beliren özlü sözleri Nimoy'un güçlü sesinden dinlemiştik. Kendisi ayrıca giriş videosundaki bilge krala da yüz modellemesini vermişti. *Star Trek Online*'da yine Spock rolüne bürünen üstat, hız kesmeden *Kingdom Hearts* serisinin baş kötüsü Master Xehanort'u iki oyunda seslendirdi. Xehanort'u *Kingdom Hearts 3*'te göreceğimiz kesin gibi, fakat usta aktörün ölümü ile karakterin sesinin sahipsiz kalması da bizi derinden üzdü doğrusu.Çok renkli ve hayatı dolu dolu yaşamış üstadı, burada tekrardan saygıyla anıyoruz.



ATILGAN'DAN GERİYE KALANLAR

1966 yılında yayın hayatına başladığında hiç kimse *Star Trek*'in bu denli başarılı ve kalıcı olacağını düşünmemişti herhalde. Bunda yaratıcı ve özgürlükçü senaryolar kadar, mucizevi bir kimya tutturan ve gerçek hayatta da dostluklarını sürdüren çok-uluslu aktörlerin de payı vardı kuşkusuz. Atılgan'ın kadrosundan ilk kayıp 1999 yılında geldi. Aktör **De Forest Kelly**, nam-ı diğer Dr. McCoy mide kanserinden öldü. Ardından 2005 yılında Scotty (**James Doohan**) son defa sonsuzluğa ışınlandı ve mürettebat mizahsız kaldı. Geçen ay ise mantığın ve zekanın sesi olan Mr. Spock, **Leonard Nimoy**'u yitirdik bildiğiniz gibi. Ekipten geriye yenilmez Kaptan Kirk, zamanının Afro-Amerikan kadınlarının idolü Uhura, günümüz eşcinsel haklarının en büyük savunucularından **George Takei** (Sulu) ve teknoloji üstadı Chekov kaldı. Ölümler zor olsa da bu karakterlerin bıraktıkları miras eminim dimağlarda daha uzun yıllarca yaşayacak ve uzayın karanlığında parlamaya devam edecektir.

Hep mi Yunan temellidir, hep mi İskandinavya'da doğar ürkünç yaratıklar? Tabii ki hayır… Anadolu'nun hemen her yöresinde Şamanizm zamanlarından kalma veya daha yeni hikâyelerde sisin ve gecenin içinden canavarlar peyda oluyor. Bazılarını muhtemelen ilk kez duyacağınız bu yaratıklar hâlâ karanlığın içinde sizi bekliyor. **-Eren E.**

10



DUNGANGA (ÖCÜ)

Eğer yaramaz ve uyumaya itiraz eden bir çocuksanız bu arkadaşların hışmına maruz kalmanız işten bile değil. Zamanında *"Ahh Belinda"* filminde bahsi geçen **Dunganga**, çocukları sepete atıp gitmesi, sonra da onları *'Dungangalaması'* ile bir kuşağın psikolojisini bozmuştu. Adı var sanı yok kabilinde şekli belirsizdir.

9



DEMİRKIYNAK

Diyelim ki ıssız bir dağda veya ormandasınız ve pis kokusu 50 metreden duyulan bir **Demirkıynak**'a rast geldiniz… Ne yaparsınız? Demirden tırnakları ve burnu bulunan bu hanım (kendisi **Tepegöz** 'ün kızkardeşi oluyor) sudan nefret ediyor ve hiç yıkanmıyor. Dolayısıyla hemen koşup bir akarsuya giriyoruz ve melun varlığın bizi fark etmediğini umuyoruz.

8



İYELER

Halk arasında *"koruyucu ruh"* olarak da tabir edilen bu varlıkların çeşitleri pek çoktur. Bu kendi halinde dostlarımızın dolap iyesi, tarla iyesi, nehir iyesi, kümbet iyesi, meşe iyesi diye giden upuzun bir listesi de var. Her birinin renkli bir hikâyesi olsa da ortak özellikleri doğayı korumaları ve genelde zararsız olmalarıdır.

7



KARAKONCOLOS (KONGOLOS)

Karadeniz bölgesinde yaygın olan inanışa göre **Karakoncolos** kışın en sert zamanında çıkagelir ve olur da ona denk gelecek kadar talihsizseniz size sorular sorar. Ne sorarsa sorsun cevabınızda mutlaka kara kelimesi geçmeli, geçmezse bu Yeti'ye benzeyen kıllı abinin tarak (evet bildiğimiz tarak) darbesiyle ortadan ikiye biçiliyoruz. **Kış Yarısının Cini** diye de bilinir.

6



CADI (HORTLAK)

Bizdeki cadıların öyle süpürgelerle, iksirlerle filan işleri yok pek. Bizim cadılar daha çok geceleri mezarlarından çıkıp hayvan insan ayırt etmeksizin ortama bela salmakla ilgileniyor. Kalplerine bir kazık ve kaynar su haklarından gelse de daha zararsız, sadece çarşambaları ortaya çıkıp gezebilen **"Çarşamba Karısı"** gibi nispeten şirin türevleri de vardır.

5



GULYABANİ (AHUBABA)

Çoğumuzun *"Süt Kardeşler"* filminden hatırlayacağı mezar kaçkını bu uzun sarı sakallı, sopalı, dev yaratık yolcuların ve avcıların felaketi olarak bilinir. Virane yerlerde kalanlara musallat olur, seyyahların yolunu şaşırtarak perişan eder veya daha kötüsü onları yemek için kaçırır. Bazen güreş tutmayı da teklif eder ve yenilirseniz uzun süre hastalık yakanızı bırakmaz.

4



KAMOS (KARABASAN / AĞIRLIK / KARA-KURA)

Günümüzde *"Uyku Felci"* olarak da bilinen bu sıkıntı, rüya esnasında uyanık gibi hissetmek, göğüste bir darlanma ve konuşmaya çalışıp ses çıkaramamak gibi durumlara yol açıyor. Anadolu' da çok çeşitli isimlerle bilinen bu varlıklar genelde uyuyanın üstüne oturup onu boğmaya çalışırlar. Bazısının altın takkesini olur da çalabilirseniz ev cininiz emrinize amade demektir.

3



ALBASTI (ALKARISI)

Japon korku filmlerinin vazgeçilmezi olan uzun siyah saçlı korkunç kadın motifinin Anadolu'daki karşılığı olan bu melun yaratık hamile kadınlara, kız çocuklarına ve yalnız bırakılan çocuklara musallat olup ciğerlerini sökmesi ile meşhurdur. Yalnızca Ocaklı denilen kimselerden çekinen bu varlıklardan halen sakınılmaktadır.

2



KARA NEME

Altay Türklerinden kalma bu deyiş yeraltı tanrısı Erlikhan' ın tüm kötücül ve habis hizmetkârlarına verilen genel addır. Tek tek isimlerini zikretmek bu karanlık ruhları rahatsız edeceği için onlardan bahsedilirken **Kara Neme** denilir. Fazla keşfedilmemiş ve deşifre edilmemiş oldukları için taşıdıkları korku potansiyeli hayli fazla.

1



CİNLER - PERİLER

Çoğumuzun aşina olduğu "iyi saatte olsunlar" da denilen alevden meydana gelmiş bu varlıkların iyisi de var kötüsü de. Kendi padişahları, yönetimleri, mahkemeleri filan derken cinlerin inanılmaz bir külliyata sahip oldukları görülüyor. Periler ise bizde cinlerin dişileri olarak geçer ve daha bir iyilik yanlısıdırlar. Bu devasa fantastik kaynağın günümüz sanatçılarına ilham vermesini ve tamamen bize ait eserler çıkmasını diliyoruz...

İNCELEME

MASALLAR - 2. CİLT: HAYVAN ÇİFTLİĞİ



Arkabahçe Yayıncılık'ın dev kıyaklarından olan, gelmiş geçmiş en harika çizgi roman serilerinden biri *Fables*, 2. cildi *Hayvan Çiftliği* ile bize bir şeyler anlatmaya devam ediyor. Artık kimseye anlatılmayacak bir masalı yaşayan kahramanlarımızın sıradanların dünyasında sürdürdükleri sürgün hayata devam ederken bu cilt ile sürgünün de sürgününü yaşayan *insan olmayan* Masallar'ın çiftliğine konuk oluyoruz. Ama pek misafirperver olduklarını söyleyemeyiz. Yaşadıkları dışlanmış hayattan bıkan insan olmayan Masallar, yatmadan önce anlatılanların aksine şiddetli bir devrime hazırlanmaktalar. Üç Küçük Domuzcuk ve **Goldilock**'un önderleğinde fitili ateşlenen bu devrim, sıradanların dünyasındaki kahramanları saf dışı bırakıp, sürgün edildikleri Anadiyarlar'a geri dönmeyi kafaya koyan ateşli ve hararetli Masallar'ın karşısına çıkacak herkesi tehdit ediyor. Çiftliğe her sene 2 defa düzenlediği rutin ziyaretlerine bu defa kız kardeşi **Gül** ile giden **Pamuk Prenses**, devrimcilerin öncelikli hedefi haline geliyor. Her zaman ki gibi **Bill Willingham** tarafından yazılan, bu defa **Mark Buckhingam** tarafından harika bir şekilde çizilen yeni cilt ile dedektiflik hikayesinden sıyrılıp bir anlamda aynı ismi taşıyan ünlü romanın parodisini okuyoruz. *Masallar* günümüzde sıkca karşımıza çıkan gerçek hayattaki masal kahramanları temasının bayrak sallayanı olarak yine harika bir işe imza atıyor. Hikâye kurgusu olarak ilk cildin altında kalsa da *Hayvan Çiftliği* gerek insan olmayan masalları tanımak, gerekse Gül'ün gelişimini görmek açısından arşivdeki yerini alması hak ediyor. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU: *2003 yılında hayatına başlayan bu kült seriyi artık Türkçe olarak okuyabilmek çok büyük bir nimet, çizgi roman severlerin arşivlemesi zorunlu.* ★★★★☆

İNCELEME

THE FLASH: HAYDUT DEVRİMİ

BİR KAHRAMAN DÜŞMANLARI OLMADAN NEDİR Kİ?

Ülkede bir **Flash** gazı almış başını gidiyor. E talep bu kadar çokken arzın da hızlanması beklenmedik değil. Dolayısıyla *The Flash*'ın New 52'deki ikinci cildi *Rogue Revolution* da raflarda yerini almış durumda. Ki en baştan bu noktada bir parantez açıp belirtmek isterim ki, *Haydut Devrimi* Amerika'daki kapağı ile basılmamış ve gayet iyi olmuş. Bana kalırsa epey silik bir kapak çünkü. Cildin içeriğine değinirsek, *Haydut Devirimi* de ilk cildin yazar-çizer ekibinin elinden çıkma bir hikâye. İlkinin aksine biraz daha bölük pörçük bir yapıya sahip olmasının sebebi ilk cildin kaldığı yerden devam eden sayıların yanı sıra #0 ve Annual #1 sayılarını da içermesi. Bu yüzden de pek çok şey birden oluyor; **Flash**, Gorilla Grodd ile tanışıp Patty ile arasındaki ilişkiyi hayatının neresine koyması gerektiğini düşünmeye başlıyor, Haydutlar (Rogues), Captain Cold'un **Flash**'a olan takıntısı yüzünden grup içinde bir bölünme yaşıyor. Bunun yanında ikinci cilt karakterle dizi sayesinde tanışanların arada ufak bir fark gözlemleyebileceği bir de orijin hikâyesi barındırıyor. Çizimler de bahsettiğim gibi aynı kişinin elinden çıktığı için aşağı yukarı aynı, ama ilk ciltte daha bir salya akıtarak incelediğim paneller varken bu seferki o açıdan biraz daha sönük kalmış. Tabii bu genel olarak maceranın geçtiği yerlerden kaynaklı, yoksa **Flash**'ı içeren kısımlar halen güzelliğini koruyor (ancak Annual #1'in çizimleri için aynı şeyi söyleyemiyorum). Uzun lafın kısası *Haydut Devrimi* eğlenceli bir şekilde okuyabileceğiniz ama çok ahım şahım olmayan, güzel bir The Flash macerası. **-Onur**

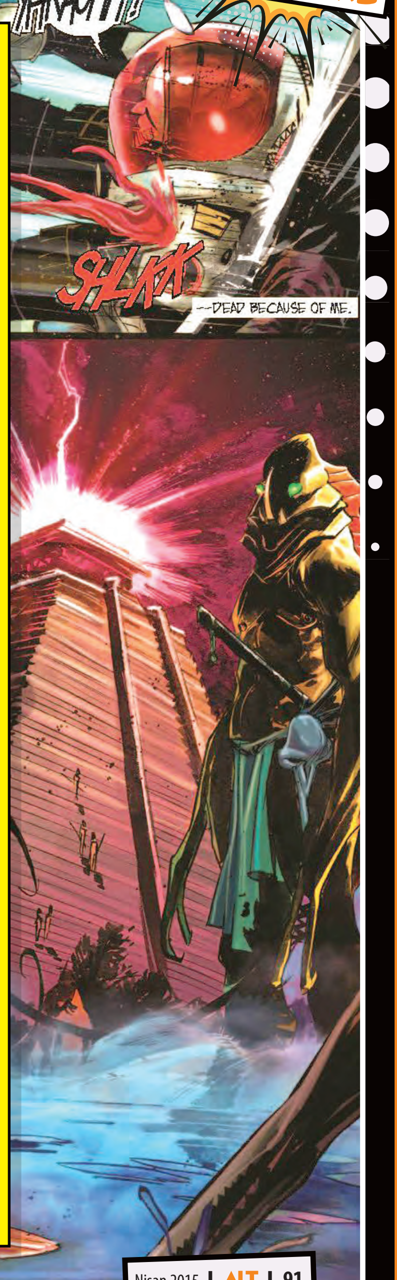
EDİTÖRÜN NOTU: *İkinci cilt ilkinin bütünlüğünü olmasa bile kalitesini koruyor.* ★★★★☆

İNCELEME

BLACK SCIENCE

SONSUZ SAYIDA OLASILIĞA SAHİP BİR EVRENDE GERÇEKLİK ALGISININ ÇAPASINI NEREYE ATABİLİRSİNİZ Kİ?

Çizgi romanlarda paralel evren kullanımı, statükoları yıkmak adına ortaya çıkarılmış bir şey. Bu da, bir yazar çizer ekibi alışılmışın dışında bir şey yapmak istediğinde ya da yukarıdan bu konuda bir talep geldiğinde kullanılacak bir nevi joker kartı olmasına yol açıyor. *"Tam da bu sebepten dolayı, direk paralel evren kavramı ve boyutlar arası seyahat üzerine kurulmuş bir çizgi romanla karşımıza çıkmak birilerinin aklına gelmiyor." Uncanny X-Force* serisiyle aklımızı başımızdan alan **Rick Remender**, son zamanlarda bir bakıma çizgi roman yayıncılarının paralel evreni haline gelmiş Image'ın bünyesinde yeni bir seriye imza attığında da yukarıdaki ifade geçerliliğini kaybetti tabii. Her farklı seçimin Eververse'de dallanıp budaklanarak farklı evrenler oluşturduğu teorisi üzerinden kurulan *Black Science*'ın hikâyesi ilk başta Grant McKay ve ekibini tanıtıyor bize. Alıştığımız aşırı zeki ve hesapçı, aynı zamanda duygusuz bilim adamı portresinin aksine Grant bir aile babası, ayrıca da bir anarşist. Yaptığı "Pillar" adlı cihazla gerçekliğin duvarlarını delip geçiyor ancak süpermarkette ailesinin yanından ayrılma gafletinde bulunan bir çocukla aynı duruma düşeceğinin farkında değil. Cihazın sabote edilmesi onu ve ekibini evrenler arasındaki dur durak bilmez, sonu belirsiz bir yolculuğa çıkarıyor. Konusunu göz önüne aldığınızda ağır bir bilimkurgu sanabileceğiniz *Black Science* aslında bir hayatta kalma hikâyesi. Mürekkebi olduğu kadar uçuk renkleri de bolca bulunduran çizgi roman, yine okuyucusuna çok yüklenmemesiyle epey keyifli zaman geçirtiyor. **-Onur**



EDİTÖRÜN NOTU: *Bir soğan halkasının zarları arasında kaybolmak için adresiniz Black Science.* ★★★★☆



TERRY PRATCHETT

ÜÇ ADIMDA ŞATOLARI KARADAN YÜRÜTMEK

Mizah zeki insanların işidir. Çünkü doğası gereği içinde hiciv barındırır. Bir şeyi en acıtan yerinden iğnelemek için de o iğnenin ucuna mizahı yerleştirmek gerekir. Diğer türlü insanlar sözlerinizdeki gerçeği görmez, saldırganlığı görür. İyiden iyiye savundukları yanlışlara sarılır, onları ilahlaştırır. İşte bu yüzden mizah zeki olanlara bırakılmalıdır ki, her kesime kahkahalar attırırken fonda onların en büyük yanlışlarını yüzlerinin orta yerine vurabilsin. **Terry Pratchett** bunu en cüretkar şekliyle yapar: *Fantastikle birleştirerek*. Çünkü o, toplumun sırt çevirdiği, edebiyattan bile saymadığı, çocuksu bulduğu, anlam veremediği, hatta sapkın damgası vurduğu türü alır ve onu kendi zekâsından taşan mizahla yoğurur. Bundan böyle hayal gücü pistonları mizahla yağlanır ve adeta Joker gazını yemişçesine herkesin kahkahadan kırılmasını sağlar. Üstelik edebiyatın en incesi, kelime oyunlarıyla göndermelerin en ustası ve taşlamaların can yakanı hep bu kahkahaların ardındandır. Çoğu kişinin ruhu duymaz, ama onu fark edenler kiminle karşı karşıya olduğunu bilir. Zaten bunu yapabilen kaç isim sayabilirsiniz ki... Biri, mizahı bilimkurguya uyarlayan Douglas Adams'sa, diğeri de fantastiğe yedirmiş Terry Pratchett'dır. Ne yazık ki ikisi de artık ölü...

Ama bir dakika, durun! Ölüm mü? Terry Amca için ölüm nedir ki? En sevilen *Diskdünya* karakterlerinden biri değil midir **Ölüm**? O zaman üzülecek ne var? Ağızlar kulaklara varmaya devam etsin, çünkü bu eğlenceli bir hikâye!

Terry Pratchett İngiliz edebiyatının, fantastik tarihinin ve mizahın en önde gelenlerinden olarak tahtından bizlere sırıtan bir isim. O *"Sör"* unvanı sahibi, *Diskdünya* gibi nasıl bir aklın ürünü olduğunu kimsenin çözemediği evrenin yaratıcısı, *Küçük Özgür Adamlar*'ın babası, kahkahalar kralıdır.

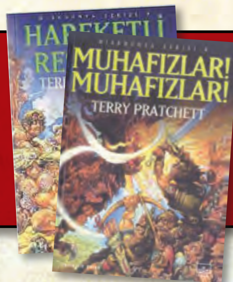
Beceriksiz bir büyücü, saf bir zengine rehberlik mi edecektir? O oradadır! Bu ikili birçok aksilik sonucu diyardan diyara mı sürüklenecek? İşte yine Pratchett orada! Peki ya maceraları aslında tanrıların oynadığı masaüstü oyunundaki zarlara mı bağlı? Pratchett yeniden orada! Yetmez. Noel Baba benzeri Hogfather kaybolur bir gün. Ama hediyeler ne olacak? Acilen Ölüm işbaşına çağırılmalı. Tez Ölüm çağrıla! Orağını uçan kızağa bağlasın ve o beyaz sakalı taksın bakalım. Pratchett böyle buyura!

Dört filin sırtına disk biçimli, düz bir dünya yerleştirin. O filleri de oradan oraya yüzen dev bir kaplumbağanın sırtına koyun. Sonrasında tüm bu acayipliklerin merkezinden mitolojiden Shakespeare'e, Tolkien'e, Lovecraft'a kadar pek çok geleneğin parodisini yaparak hicve vurun. Ve o dünyada ölüm asla bir son olmasın. İşte biz tüm bu iki ucu keskin curcunaya *Terry Pratchett* diyoruz. **-Hazal**

"İnsanlar insan olabilmek için hayallere ihtiyaç duyar. Düşmüş melekle yükselen maymunun buluştuğu yerin kendisi olabilmek için."

HANGi KiTAPLARI OKUMALI?

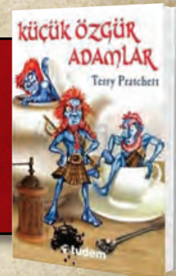
#1 Diskdünya Serisi



#2 Kıyamet Gösterisi



#3 Küçük Özgür Adamlar



HAYAL GÜCÜNÜN OLDUĞU HER YERDE

Terry Pratchett sadece fantastik romanların yazarı değil, aynı zamanda bir oyun tutkunudur. *Half - Life 2, Thief, Tomb Raider* favori oyunları arasında yer alır. Pek çok oyunun geliştirilmesinde katkısı olmuştur. Dahası, babasının bu yönünü miras alan kızı Rhianna, Overlord adlı mizahi oyunun senaryosunu yazmış, Heavenly Sword ve Mirror's Edge'de de senarist olarak yer almıştır.





BiZ FANTASTiK YAZMAYI DA iYi BiLiRiZ!

"Fantastik sadece büyücüler ve aptal asalardan ibaret değildir. O, dünyayı farklı açılardan görebilmektedir." Tolkien ve Rowling benzeri eserler onun için sınırlayıcıdır. Çünkü eserlerinde hayal gücünün gidilmeyen uçlarına gider durur. Buna rağmen hep daha fazlasının keşfedilmeye açık olduğunu iddia eder. Ne de güzel söyler. Büyülü gerçeklik sözünün de düşmanıdır. *"Sanki fantastik demenin kibar yoluymuş gibi,"* diyerek bu sözü kullananları azarlar.

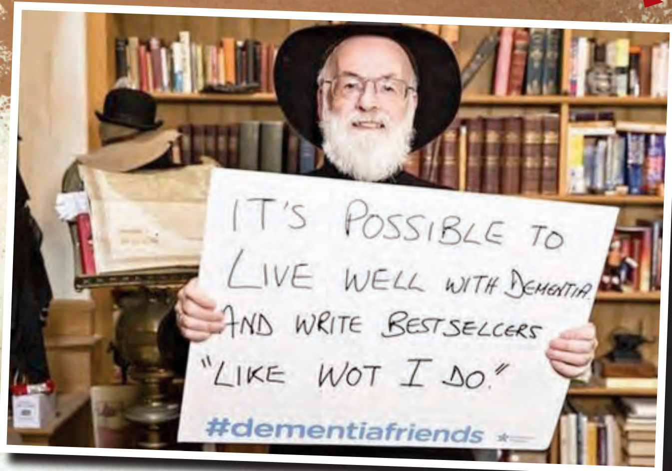
ÖTENAZiYLE TEHLiKELi YAKINLAŞMALAR

Pratchett ölümünden birkaç sene öncesine kadar ötenaziyle anılır olmuştu. Çok kez ötenazi yaptıracağını söyleyen yazar her defasında bundan vazgeçtti. Bunda hastalığının onda yarattığı çöküntünün etkisi vardı elbette. Sonrasında hayranları bu ötenazinin gerçekleşi gerçekleşmeyeceğine dair korkuyla yıllarca bekledi. Ama Pratchett bunu en sonunda yapmadı ve huzur içinde öldü. Hem kendisi demiyor mu eserlerinde, *"Her zaman son dakikaya vakit vardır."*



ALZHEIMER'IN YÜZÜNE GÜLEN ADAM

Kitapları 37 dile çevrilmiş bir yazarın bir gün alzheimer'ın kötü bir türüne yakalandığını öğrenseniz ne düşünürdünüz? Dementia, düşünme ve hatırlamada bozukluklara neden olan, kişinin motivasyonunu engelleyen, dili kullanmada sorunlara yol açan bir alzheimer türüdür. Üstelik bu hastalık kelimeleri kullanışı ve yepyeni kavramlar türetişiyle meşhur, taşlamaları milyonları güldüren bir adamın başına gelmiştir. O ne yapmıştır? Hey, hiçbir hastalık kahkahadan üstün değildir!



BUNCA SÖZ MÜJDESiZ OLUR MU?

Çoğunuz biliyorsunuz ki Diskdünya Serisi'nin kitapları tükeneli yıllar olmuştu. Ama geçtiğimiz yıl özenli bir çalışma başladı ve yazarın diğer kitaplarını da basmış olan TUDEM yayınları Diskdünya Serisi'nin telifini İthaki'den aldı. İlk kitap Büyünün Rengi gelecek ay raflardaki yerini alacak. Bu da şu demek: Artık sizler de pop kültüre, siyasete, mitlere ve usta yazarların eserlerine yapılan göndermeler ve taşlamalarla bezeli, kahkahaların hiç durmadığı o çılgın diyara girmeye hak kazandınız!



THE IMITATION GAME

BİR DÂHİNİN ŞİFRESİNİ ÇÖZMEK...

Hayatınızda hiç, bir şey keşfedebileceğinizi, icat edeceğinizi ve bunun bütün insanlığın kaderini değiştirebileceğini düşündünüz mü? Kullandığımız birçok cihazı "E ne var bunda, alanım olsa ben de bulurdum, en olmadı biri mutlaka bulacaktı" fikri ile küçümsemeye elverişliyizdir. Fakat bu bize alışılmışlık algısının oyunundan başka bir şey değildir. Emin olun birçoğumuz henüz var olmadığı zamanlarda çatal-kaşığı bile icat edebilecek vizyona sahip değiliz. Bu oyuna kanmayıp insanlık adına vazgeçilmez olanı yaratmak ya da fitilini ateşlemek çok az özel insanın başına gelir. Hele ki bilgisayar gibi yokluğunu artık hayal bile edemeyeceğimiz bir cihazın temellerini atmak, adı bile bilinmezken yapay zekâ hakkında araştırma yapmış olmak, yazılım ve programlama kavramının doğuşuna sebebiyet vermek gibi müthiş keşiflere imza atan savaş kahramanı Alan Turing, bu kişiler arasında adeta bir Tesla ya da Einstein gibi özeldir. Savaş sırlarının yeni yeni açıklanması bir yana, insanlığın karanlık taraflarından biri olan ötekiyi kabul etmeme ve kendine benzetme çabası yüzünden yakın zamana kadar birçoğumuzun ismini bile bilmediği bu iyi kalpli dâhi adamın hakkının yeni yeni verilmesi insanı fazlası ile üzüyor. *The Imitation Game* ise bu üzüntüye yenilerini eklemek ve dehanın ismini dünyaya duyurmak adına sizi kendi algı oyununa davet ediyor.



Hafif arıza diyebileceğimiz dehaların başarılarını melodramik bir şekilde anlatan biyografik yapımları izlemesi daha keyiflidir. *Alan Turing: The Enigma* isimli kitaptan uyarlanan *The Imitation Game*, biyografik drama sinemasına çok fazla bir şey eklemiyor fakat Turing'in adına yaptığı gerçekçi katkı ile takdir toplamayı başarıyor. *Headhunters* ile beğeni toplayan Norveçli yönetmen **Morten Tydlum**'un ilk büyük projesi olan yapım bize yönetmenin bunun altından kolaylıkla kalktığını gösteriyor. Henüz 33 yaşında olan ve bu film ile Uyarlama Senaryo Oscar ödülünü kazanan senarist **Graham Moore**'un özellikle hikâye ve zaman kurgusuna yaptığı başarılı dokunuşlar filmin dramatik anlatımına büyük destek veriyor. Eh, bütün bunlara bir de **Benedict Cumberbatch** gibi çağın en iyi oyuncularından birinin Turing performansı eklenince, bu biyografik film en klişe tabirle, bir sinema şölenine dönüşüyor.

Bir dönem filmi olarak ele aldığımızda sınıfı ucu ucuna geçmeyi başaran *The Imitation Game*, Enigma hakkında vakit yetmezliğinden değil de anlatım tarzından ötürü çok fazla detaya inmeyerek izleyenlerini biraz üzüyor. Ama Turing'in parlak zekâsını en azından filmin başlarında hissetirmeyi başarması onu sadece bir dram filmi olmaktan kurtarıyor. Turing'in yapay zekâ çalışmaları ve ünlü **Turing Machine** filmde neredeyse hiç karşımıza çıkmıyor. Film zaten daha fazla Turing'in Almanların savaş kodu olan Enigma'yı kırdığı dönem üzerinden karakteri ve dehasını anlatmaya çalışıyor. Turing'in üstün zekâsı sebebi ile haklı ukalalığı, gerçek zamanın biraz dışında yaşaması, arıza karakteri, eşcinsel kimliği ve özellikle bu nedenlerden ötekileştirilmesi de filmin dengeli anlatımından payını alarak kendisini anlamamızı kolaylaştırıyor. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU: *The Imitation Game oyuncuların performansını arkasına alan iyi bir biyografi olarak, unutulmaması gereken bir dehanın hakkını veriyor ve yılın filmlerinden biri olmakta hiç zorlanmıyor.* ★★★★☆

BİYOGRAFİLER BİTMEZ!

LIFE

Bu sene iyi biyografi yaptı diyebiliriz. LIFE Magazine fotoğrafçısı **Dennis Stock**'un efsanevi aktör **James Dean**'ı fotoğraflamak için onunla birlikte geçirdiği birkaç haftayı anlatacak olan *LIFE*, dönemin magazin gazeteciliğine ve hepsinden önemlisi James Dean'ın hayatına ışık tutacak.

STEVE JOBS

2013 yılı içerisinde karşımıza çıkan Jobs pek de iyi sayılmazdı. Ama merak etmeyin **Michael Fassbander, Kate Winslet** ve **Seth Rogen** gibi isimlerin yer aldığı Steve Jobs bu vizyon sahibi beynin hakkını verecek gibi.

THE LADY IN THE VAN

Karavanında yaşayan hem gizemli hem de huysuz yaşlı **Miss Shepard**'ın, 3 hafta yaşamak için park ettiği yerde 15 sene kalmasının gerçek hikâyesini anlatan bu İngiliz filmi yılın sürprizlerinden olmaya aday.

INTERSTELLAR



Şahsi fikrim olarak yılın, hatta son yılların en iyi filmi *Interstellar*, hakkında ne kadar yazılıp çizilse de tam anlatılamayan türden. Ufak kardeş Nolan'ın yıllar önce senaryosu üzerinde çalıştığı, **Steven Spielberg**'in kapısından dönen ve sonunda ne mutlu ki **Christopher Nolan**'a nasip olan bir yıldızlar arası yolculuk hikâyesi. Oyunculuklardan tutun da görsel efektlerine, müziklerinden **Kip Thorne**'nin önderliğindeki bilimsel alt yapısına kadar etkileyici bir yapım. Son derece gerçekçi bir "dünyanın sonu" anlatımının, teorik fiziği de arkasına alıp gerçeklik algımızın dışına çıkarak fantastik ve ruhani bir serüvene kadar yol alan bir yolculuğa dönüşmesinin, Nolan tarafından beyaz perdeye armağanı *Interstellar*. Şimdi de evimizde koltuğumuzun kütle çekimine kapılarak, bu dünyayı kurtarma operasını izlemenin vakti geldi. Son derece ciddi ve fiziksel teorilere, hatta gerçeklere uzanan görüntüsünün altında kurgu bir film olduğunu bilen, izleyicinin yakalayacağı birçok dala sahip çok yönlü bir yapım. 2000'lerin belki de en güzel filminin perde arkasını da merak ediyorsanız, hem bir kez daha keyifle izlemek adına hem de ekstraları adına Blu-ray'ini arşivinize katmanız bir zorunluluk bana göre. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU: *En azından TARS'ın hatırına bir kez daha izleyin. Emin olun görmediğiniz birçok ayrıntıyı keşfedeceksiniz.* ★★★★★



WHIPLASH

"Bence 'sade film' diye bir şey var." Filmlerden gerçek anlamda tat almaya başladığım ergenlik dönemimde uydurmuştum bunu. Sade filmin çıkış noktası basitti aslında. Arkadaşımın *"izlediğin film neydi"* diye sorması üzerine bulmuştum sade fimi. İzlediğim film aksiyon değildi, dram da diyemiyordum; "sade film" dedim bende. Anlatacak büyük bir hikâyesi yoktu filmin. Sade bir aile hikâyesi anlatıyordu. Ama gayet güzel anlatıyordu. Sade bir şekilde anlatıyordu. Sevdim bu tanımı ve kullanmaya devam ettim bir süre daha. Uzun yılların ardından, tam unutmaya yüz tutarken bu tanımı bir film daha geldi karşıma. "İşte!" dedim, *"geldi yeni sade filmim."* *Whiplash* en kaba şekliyle, bir üniversite öğrencisinin bateri çalma hikâyesini konu alıyor. Sert bir eğitimcinin öğretimi altında, tüm hırsıyla daha iyi bateri çalabilmek için çabalayan bir öğrenciyi anlatıyor. Zaman zaman daha iyi bir eğitim için uygulanan metotları sorguluyor, zaman zaman ise başarısızlığın suçlularını arıyor. *Whiplash*, büyük bir hikâye anlatmıyor. Ama anlattığı hikâyeyi oldukça etkileyici ve yalın bir dille aktarıyor. Müzikleri, temposu ve doğru yerde hikâyeyi sonlandırmasıyla kısa ama akılda kalıcı bir performans ortaya koyuyor. **-Enis**

EDİTÖRÜN NOTU: *Film bittikten sonra bir baterinin başına geçip sabaha kadar baget sallamak isteyeceksiniz.* ★★★★☆



FOXCATCHER

Herkesin, hakkında methiyeler düzdüğü bir filme girdiğinizde haliyle beklentileriniz yüksek oluyor. Konu biyografi olunca bir miktar durağanlık da kabulümdür. Ama *Foxcatcher*... Nasıl desem, izlerken resmen daraldığım ve yarısında çıkmak istediğim nadir yapımlardan oldu. Amerikan milli güreş takımını ve Olimpiyat şampiyonlarını sahiplenip onlar üzerinden ulusal bir onanma (ve anne gözünde takdir) peşinde koşan mirasyedi zengin **John Du Pont** ve baş atlet **Mark Schultz**'un trajik öyküsünü anlatan film bunalımlı bir atmosfere sahip. Elbette bu bir tercihtir ve saygı duyarım. Fakat bir film olmanın gereklerini yerine getirmeyen vasat senaryoyu açıkçası hoş göremiyorum. Oyuncular ellerinden geleni yapmışlar ve Schultz'un abisi rolündeki **Mark Ruffalo** gerçekten seyir zevkini arttırsa da yetmiyor. Ne güreş sahnelerini önemseyen, ne karakterlerini derinleştiren, ne de olayın dramatik gücünü bize hissettirebilen düz anlatımı da eksik bulduğumu belirtmeliyim. Evet, Amerika'nın yoz şiddet kültürüne ve zenginlerine bazı eleştiriler mevcut filmde, ama yetersiz. Güreş sporunun dinamik yapısı üzerinden yapılmak istenen göndermeler ise çoğunlukla havada kalıyor. Keşke belgesel olarak çekilseymiş der, vaktinizi daha kaliteli biyografilere harcamanızı öneririm. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Yalnızca Mark Ruffalo hatırına izlenir. Tam bir borefest.* ★★☆☆☆



LA BELLE ET LA BÊTE

Fransızlar şöyle düşünmüşler; **Lea Seydoux**'umuz var güzeller 'güzeli', e bir de 'hayvani' karizması ile prim yapmış olan **Vincent Cassel**'imiz var... Peki, biz bunları şöyle cafcaflı bir uyarlamada neden bir araya getirmiyoruz? Evet, 2015 model Fransız *Güzel ve Çirkin*'i tam olarak bu arkadaşlar. Muhteşem bir sanat yönetimi ile kotarılmış, fantastik dokusu güçlü ve orijinal masalın karanlık atmosferine daha sadık bir uyarlama. Lâkin dış güzelliğini ilerledikçe kaybediyor. Özünde imkânsız bir aşkı anlatan ve metaforik olarak yoğun olmasını beklediğimiz film, istenen etkiyi bir türlü yaratamıyor. Başroldeki ikilinin eksik olan kimyalarının yanında senaryonun da işin aşk kısmını epey bir pas geçiyor. Öte yandan Çirkin'in geri plan öyküsü gerçekten iyi düşünülmüş ve filmin izlemesi en keyifli ve dramatik anları da bu geri dönüşlerde vuku buluyor. İyi deneme Fransızlar! Gerçekten iyi deneme. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Çok 'güzel' görünüp de iki kelam edilemeyen insanlar gibi. Sadece seyirlik.* ★★★☆☆

GAME OF THRONES

5. SEZON

O TEKERLEK KIRILACAK MI?

Bir sürü sebepten, son zamanlarda çok kişinin tepkisini aldı *Game of Thrones.* Ama hayır, ben onlardan değilim. Televizyonda orta çağ fantezisi temalı herhangi bir dizi olması bile çok şahane bir olayken, hele o dizinin bu kalitede olması...

Dünyası, karakterleri, hikâye örgüsü falan zaten on numara ama *Game of Thrones*'un en sevdiğim tarafı ne biliyor musunuz? Yazımı. Diyalogları. Yani rastgele bir bölümün rastgele bir dakikasını açın ve yalnızca oradaki konuşmaları dinleyin. Resmen edebi zevk veriyor insana. Tabii aslında bunu diziye değil de kitaplara ve **G.R.R. Martin**'e yormalı.

Kitapları okumamamdan ve de serinin wiki sayfasında pek dolaşmamamdan mütevellit spoiler vereme yeceğim, merak etmeyin. Başlamak üzere olan (belki siz buraları okurken başlamıştır) beşinci sezon hakkında fragmanlarında gösterilenden öte bir şey bilmiyorum. Ha, kitapları okuyanlara şöyle bir bilgi verebilirim; beşinci sezon hem dördüncü, hem beşinci kitaptan olaylar anlatacak.

Belli ki bu sezon Yedi Krallık kaynamaya devam edecek. Bir taraftan King's Landing'deki iktidarı koruma ve ele geçirme çabaları, bir taraftan kıtanın dört tarafına dağılmış karakterlerin olayların gelişimine etkileri, bir taraftan Kış'ın daha da yaklaşması ve Duvar'ın durumunun daha da kritik hale gelmesi... *Game of Thrones*'un o çok sevdiğimiz entrikaları yine kendilerini ilgiyle takip ettirecektir.

Ama yine de anlaşılıyor ki bu sezonun asıl önemli olayları diğer tarafta, Slaver's Bay'de gerçekleşecek. Ejderhaların Annesi Daenerys Targaryen her şeyin merkezinde. Fragmanda diyor ki: "Lannister, Baratheon, Stark, Tyrell... Hepsi bir tekerleğin parçası. Önce biri yukarıda, sonra biri yukarıda, ve tekerlek sürekli dönmeye devam ediyor. Yerdekileri eziyor. Ben tekerleği durdurmayacağım. Ben tekerleği yok edeceğim." Yani artık yavaş yavaş Yedi Krallık'a doğru yola çıkma vakti yaklaşıyor sanki.

Ancak Daenerys'in yönettiği Slaver's Bay'de de işler pek tıkırında gitmiyor doğrusu. Oradan kopuşun ne şekilde olacağı ya da gerçekten tam bir kopuş olup olmayacağı merak konusu. Bu konuda da fragmanlardaki şu diyalog dikkat çekici: "Ben bir kraliçeyim. Kasap değilim." "Bütün hükümdarlar ya kasaptır ya da et."

Ve tabii bir de Tyrion var oralara doğru yol alan. Tyrion ve Daenerys'in karşılaşması ve bu karşılaşmadan çıkacak sonuçlar bu sezonun en çokbeklenen olaylarından şüphesiz.

Benim gibiyseniz, yani her yeni *Game of Thrones* bölümünü şikâyet etmeden ağzı açık izleyip de "bu dizinin de üstüne yok be abi!" diye nara atıyorsanız yine on hafta sürecek bir epiklik abidesi bizi bekliyor. **-Ömer**



DEDE İŞ BAŞINDA

George R. R. Martin geçtiğimiz günlerde San Diego Comic-Con'a katılmayacağını çünkü artık A Song of Ice and Fire serisinin yeni kitabı The Winds of Winter'a odaklanacağını söyledi. Dedenin sağda solda dolanıp ona buna laf atmasını seviyorduk tabii ama beşinci kitabın çıkışının üzerinden 4 yıl geçmiş. Tabii yeni kitabı 2016'dan önce beklemeyiniz. O da en iyi ihtimalle.

EDİTÖRÜN NOTU: *Gelmez gelmez dediğimiz Nisan 2015 geldi. Haftalar yavaş geçse bari.* ★★★★★

1. SEZON



LAST MAN ON EARTH

NE HAKKINDA?

Klişeye dikkat: Dünyada kalan son adam hakkında bir hikâye anlatıyor *The Last Man on Earth*. Sebebi bilinmeyen ya da en azından henüz bize anlatılmayan bir olay sonucu dünyada bir başına kalan Phil Miller, gayet gerçekçi bir "*son adam*" profili içerisinde çok sevdiğimiz **Will Forte**'nin performansı ile karşımıza çıkıyor. Post apokaliptik diyebileceğimiz bu ortamda zaten arıza biri olan Phil, artık sahibi olduğu dünyayı kendi evinin bahçesine çevirerek özgür ama bir yandan da hüzünlü bir son adam olarak, trajikomik hikâyesini en eğlenceli şekilde yaşamaya çalışıyor. Bir miktar nerd ama son derece sıradan ve bir o kadar da sorumsuz bir adamın eline dünyayı verdiğinizde neler yapacağını görmek inanılmaz eğlenceli bir şekilde aktarılıyor.

NEDEN İYİ?

Her yere "*Tuscon'da yaşayan biri var!*" şeklinde el ilanı asan, oval ofisin halısını alıp kendi evine getiren, alkol dolu bir havuzda bir yandan içip takılan, tuvaletini tamir etmeyi bile beceremeyen ya da sorumsuzluğundan, vurdum duymazlığından buna bile yeltenmeyen tamamen gerçekçi bir "*son adam*" profili çizdiği ve bunu yaparak Amerikan toplumunu sıkı bir şekilde eleştirdiği için bu diziye şans vermelisiniz. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Dünyaya sahip olan bir adamın kabusa dönüşen eğlenceli ve trajikomik anlatımı sizi bolca güldürecek.*

★★★★☆

MAN SEEKING WOMAN

1. SEZON

NE HAKKINDA?

Bütün dünyası olan kız arkadaşından ayrılan Josh'un yalnız hayatına alışma çabalarını ve şartlanmış şekilde yeni bir kız arkadaş-eş arayışlarını konu edinen bu absürt ötesi komedi dizisi hiç beklenmedik bir anda karşımıza çıktı diyeblirim. Çok sevdiğimiz **Jay Baruchel**'in başrolünde olduğu yapım bir yandan 30'una merdiven dayayan insanın klişelerini, bir yandan da ilişkilerin anlamsız kodlarını masaya yatırırken bunu harika bir dilde yapıyor. Bir miktar *Scrubs* esintisi taşıdığınız söyleyebileceğimiz dizinin tek farkı burada gerçekleşen bütün olayların Josh'un hayal dünyasında değil gerçekte olması. Sevgilisinden ayrılır ayrılmaz ablasının aracılığıyla bir troll ile randevuya çıkması, eski sevgilisinin kendisinden sonra 100 küsur yaşındaki ölmemiş Hitler ile ilişkiye başlaması, yeni sevgilisinin cinsel organlardan oluşan kollara sahip uzaylı dostu, arkadaşının Cehennem'de düzenlediği düğüne gitmesi gibi müthiş absürtlükte olaylar, Josh'un bir miktar "loser" karakteri etrafında gerçekleşirken inanın gülecek çok fazla şey buluyorsunuz.

NEDEN İYİ?

Monty Python ekolünden gelmesi ve bunu hem Amerika kültürüne hem de ilişki klişelerine harika yedirmesi bile bu diziyi izlemenize yeter diye düşü-



nüyorum. Her bölümde acaba ne gibi manyaklıklar olacak diye bekliyor, her defasında da dizinin sizi şaşırtmasına hayranlık duyuyorsunuz. Çok uzun zamandır bir komedi dizisinin beni bu kadar güldürdüğünü hatırlamıyorum. Bir sahne sonra başınıza ne geleceğini tahmin etmenin mümkün olmayışı bu gerçek dışı komedinin en büyük silahlarından biri. Dizinin yaratıcısı **Simon Rich**'i tebrik etmemek mümkün değil. Dizi şimdiden 2. sezon onayını aldı. Çok fazla gülmezseniz gelip beni bulup hesap sorabilirsiniz. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Özlenen sitcom tarzı. Gerçek dışı, absürt, eleştirel ve yeterli miktarda geek işi!*

★★★★★☆



1. SEZON

BATTLE CREEK

NE HAKKINDA?

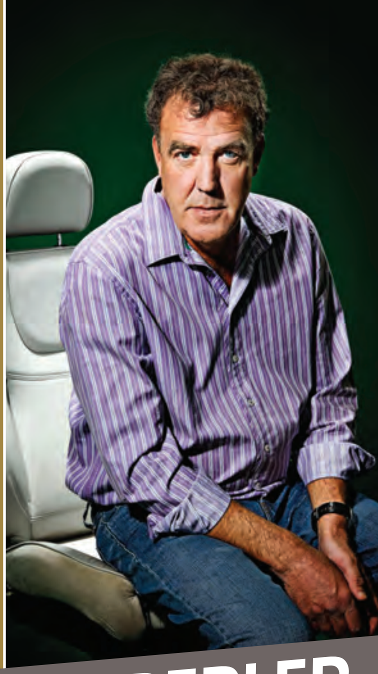
Bütçe kesintileri içinde kendini idare etmeye çalışan, devlet memuru kıvamında dedektiflerden oluşan Battle Creek Polis Teşkilatı, FBI tarafından gönderilen bir yardımcı dedektifin gelmesi ile zıtlık karmaşasının yaşandığı, kara mizah kokan bir mekana dönüşüyor. Yakın zamanın televizyon efsanesi *Breaking Bad*'in yapımcısı **Vince Gilligan** ile çoktan kült mertebesine erişmiş *House M.D.*'nin yapımcısı **David Shore**'un birlikte paslaşarak yarattığı *Battle Creek*, bahsi geçen iki dizinin ağırlığı altında ezilmek zorunda kalsa da kendi çizgisini oluşturabilecek potansiyele sahip görünüyor.

NEDEN İYİ?

Taşra ile modern hayatın kesişmesi bu defa iki dedektifin zoraki ortaklığı ile anlatılırken, bir yandan da klişlerden klişe beğeniyoruz. Fakat bu klişelerin nedense rahatsız etmeyişi (belki de şimdilik) her bölüm ayrı hikâye etrafında dönen bu polisiyeyi izlenebilir kılıyor. *OZ*'dan aklılarımıza kazınan **Dean Winters**'ın varlığı heyecan verici fakat aynı şeyi başroldeki bir diğer oyuncu **Josh Duhamel** için söylemek güç. Çizilmek istenen kusursuz dedektif profilini iyi çiziyor fakat Winters'ın rol kestiği taşralı dedektif tiplemesi alkışı daha çok hak ediyor. Karakter odaklı bir dizi olmasına rağmen ilk birkaç bölüm itibari ile halen bahsi geçen karakterlerin derinine inemeyerek yüzeyde kalsa da sıradan ama ilgi çekici davaların zıt karakterler üzerinden çözüme kavuşması diziye eğlenceli bir hava katıyor. Bir *Breaking Bad* ya da *House* beklemeyin ama ufak bir şans vermeyi de ihmal etmeyin. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Vasatın üstünde bir kara komedi, TV için parlak bir yapıma dönmeye çabalıyor. Şans verilmeli.*

★★★☆☆☆



HABERLER



TOP GEAR'IN SUNUCUSU GİDİYOR

BBC'de yayınlanan popüler şov Top Gear'ın sunucusu Jeremy Clarkson geçen ay açığa alındı. Sebebi Clarkson'ın bir yapımcıyla soğuk yemekten dolayı önce sözlü, ardından fiziksel kavgaya girişmesiydi. 13 yıllık Top Gear sunuculuğuna rağmen son durum BBC'nin Nisan ayında kontratı yenilemeyeceği yönünde. Toplanan imzalara rağmen.





THE X-FILES 6 BÖLÜMLE DÖNÜYOR

Evet, yanlış duymadınız. Başrol oyuncularıyla birlikte (D. Duchovny, G. Anderson) The X-Files bu yaz geri geliyor! En son 13 yıl önce gördüğümüz dizinin bize bu yıl anlatacak 6 farklı hikâyesi var. The X-Files'ın özel 6 bölümüne kendinizi hazırlayın!



1. SEZON

AGENT CARTER

HİKÂYENİN TEMELİ, BAZEN ÇATISINA ATILIR

Bundan kaç ay önceydi *Agents of S.H.I.E.L.D.*'ın o efsane sezon ortası finalini yapıp araya girişi? Üç ay mı? Aradaki boşlukta *Agent Carter*'ın televizyon ekranlarını kapacağını duyduğumuzda hangimizin beklentisi yüksek oldu ki? Ben kendi adıma umutluydum ama *Agent Carter*'ın her yeni bölümünü sabırsızlıkla bekleyeceğimi bilmiyordum. Ama öğrendim ve bekledim de. Çünkü Carter, kısa ve öz olan her şeyin aynı zamanda da harika olma potansiyelini gayet güzel kullanıyordu.

Baştan açık açık söyleyeyim; Peggy Carter, Captain America filmlerinde benim pek dikkatimi çeken bir karakter değildi. Carter, First Avenger'daki karakterinden ziyade Captain America ile olan ilişkisi ile öne çıkıyor gibiydi. Ki Captain'ın buzlara gömülmesiyle aralarındaki dinamik, tamire imkân vermez şekilde bozulmuştu. Akıllarda kalan da sadece bu dinamikti bir bakıma, çizgi romanlardan karaktere aşina olmayan biri için, Peggy Carter'ı önemli kılan bir nokta yoktu. Tabii malum, artık var. Kendi adıma konuşacak olursam Hayley Atwell, Peggy'yi bir karakter olarak öylesine sevdirdi ki bana, *"Agents of S.H.I.E.L.D. yerine devam edecek"* deseler itiraz etmeyecektim.

Tabii bu sadece Atwell'in o harika aksanıyla oyunculuk becerilerinden kaynaklanmıyor; zira Peggy bir bakıma da yaşadığı dönemin içinde parlayan bir karakter. Bir tarafta, bir kadın olduğu için, S.S.R. teşkilatındaki iş arkadaşları tarafından ciddiye alınmıyor, bir sekreter gibi kullanılıyor. Diğer tarafta bir başka harika karakter olan kahya Edwin Jarvis ile iş çevirirken, onun erkeklik "statüsüne" rağmen beceride nasıl da Carter'ın gerisinde kaldığı gözümüze çarpıyor. Carter'ın oynamak zorunda kaldığı bu ikili rolün foyası da sezon sonuna doğru ortaya çıkınca, zorunluluktan iş arkadaşlarını patakladığı sahnelerde zevkten dört köşe oluyorsunuz. Günümüze yabancı değerlerin televizyon ekranındaki absürtlüğü Peggy'yi sevdiren sebepleri daha da vurguluyor sadece.

Bir yandan da Steve Rogers'ın buzullarda şekerleme yapıyor olduğu gerçeği, bizi bir ikiliden mahrum bırakmıyor. Peggy'nin beraber iş çevirdiği "suç" ortağı (daha doğrusu yancısı) Jarvis ile arasındaki ilişki, dizideki güldürü unsurunu da modern, alışıldık Marvel komedisinden farklı bir yere taşıyor. Jarvis, Howard Stark'ın yaramazlıklarının en büyük şahidi. Kimi zaman sinir bozucu kimi zaman da komik bu yaramazlıklar, zaman zaman kime sadık kalacağı konusunda bocalayan Jarvis'in ağzından kaçıyor elbette. Stark'ın kasasından çalının icatların arasında Steve Rogers'ın kanının da olduğu gerçeği, Captain America'nın bir sembol olarak önemini vurgulayan, duygusal sahnelere kapı açıyor.

Tabii dizi sekiz bölümünde sadece harika bir karakter gelişim grafiği çıkarmakla da kalmıyor; aynı zamanda sinematik evrenin pek çok boşluğunu ince ince doldurmaya da devam ediyor. *Iron Man 2*'deki Whiplash'in babası Anton Vanko'yu şöyle bir görüyoruz. *Age of Ultron*'da büyük ihtimal geçmişinden parçalar göreceğimiz Natasha Romanoff'u eğiten Black Widow programının kökenlerini hakkında bilgi sahibi oluyoruz. *Agents of S.H.I.E.L.D.*'a alet edevatlarını görme şansı yakaladığımız Howling Commandos'u iş üstünde izliyoruz. Captain America'nın eski düşmanlarından, zihin kontrolü üzerinde uzmanlaşmış Doctor Faustus'un, Winter Soldier'a uygulanan beyin yıkama programı ile alakası olduğunu öğreniyoruz.

Uzun lafın kısası *Agent Carter*, hikâyesini kendi belirlediği sınırlar içerisinde anlatırken arada farklı kaygılar gütmeyi de ihmal etmiyor. Nasıl *Guardians of the Galaxy* Marvel Evreni'nin geleceğini genişletiyorsa, Carter da geçmişini genişletip temellendiriyor. Henüz ne olacağı kesin olmasa bile, devamını isteyenler olarak epey kalabalık bir grup olduk bile biz. Aramıza bekleriz! **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *Ne olursa olsun, bu Carter'ı son görüşümüz olmayacak. Olmasın da zaten!* ★★★★☆

3. SEZON

HOUSE OF CARDS

İÇ VE DIŞ MİHRAKLAR İŞ BAŞINDA!

Bu yıl biraz farklı bir *House of Cards* vardı karşımızda. Zira 3. sezon Underwoodlar'ın nihai güce yükselişini aynı zamanda kendilerini sisteme zincirleyişleri olarak portrelemiş. İkili hâlâ eskisi kadar kurnaz olsa bile sonuçta başkanlık ve başkan yardımcılığı arasında fark var; başkan yardımcılığında oyun sahası Beyaz Saray'la sınırlıyken, başkanlıkta dünya ülkelerinin de oyun sahasında rakipler haline gelmesi çok daha fazla sayıda değişkenin işin içine girmesine yol açıyor. Bu değişkenlerden en büyüğü olarak Rusya'nın olaya dâhil olması bana kalırsa diziye çok farklı bir tat katmış. Francis'in Petrov'la boynuz kenetlemeleri, bu arada Petrov'un Claire'i ona karşı kullanması, tüm acımasızlığına rağmen bir zayıf noktası olduğunu vurgulayan şeylerdi. Michael'ın hücrede kendini öldürmesi biraz tahmin edilebilir kaçsa da, o noktaya kadar acımasızlığıyla gelmiş benmerkezci çiftin arasının, umursamadıkları değerler tarafından bozulması ilginç bir ironiydi. Bir çift olarak hükmetme gayretlerinin de üstlerine başka bir yük olarak binmesi, birbirlerine bağlılıklarına rağmen sonunda aralarında bir ego savaşı haline dönüşümü epey inişli çıkışlıydı.

Dunbar'ın Underwood'a şantaj yapmaya çalışması, güç ve makam arzusunun kişide yarattığı değişimi göstermesi açısından harika bir sahneydi. Sonunda aldığı cevaba da bayılmadım desem yalan olur. Jackie ile Remy arasındaki ilişkinin sonlara doğru oldukça vurgulanması bu sezon için çok bir şey ifade eder gibi durmasa ve biraz beni sıksa da ileride ne gibi yaptırımları olacağını merak ediyorum. Doug'ın Rachel vakasını tamamen atlatıp Frank'e olan hastalıklı sadakatini yenileyiş anı, niyet ve sonuç olarak 2. sezondaki son sahnesiyle tam bir zıtlık yaratması açısından hoştu. Yine de yan karakterlerin başına gelenler arasında tek bir favorim var, o da Freddy'nin Beyaz Saray'da çalışmaya başlaması.

Bunları kenara bırakıp sezona genel anlamda baktığımızda görüyoruz ki dizi hala efsane anlara ev sahipliği yapıyor (mesela kilise sahnesi) ancak Frank'in ufak ufak omuzlarındaki yükün altında ezilmeye başlaması, dizinin genel yapısında bir değişikliğe yol açmış. 2. sezonun sonundaki o efsane "masaya vurma" sahnesini hatırlıyorsunuz değil mi? Bütün gücün sonunda Underwood çiftinin eline geçtiğini anlatan o tok ses? İşte o ses bu değişimin habercisiymiş; eğer diziyi Frank ve Claire ikilisinin milleti parmağında oynatışına şapka çıkarmak için izliyorduysanız, bu sezon kendinizi biraz sınırlanmış hissetmeniz normal. Çünkü eski özgürlüklerine sahip değiller. Bu yönden eskisinden farklı bir sezon var karşımızda. Ama ben kendi adıma senaryo işlenişini eskisi gibi dolu dolu buldum. Hatta, siyasete odaklı kısımlar özelden genele gelerek daha anlaşılır kılındığı için dizi eski "ağırlığını" üzerinden atıp daha rahat izlenilir olmuş bana kalırsa.

Yine de bu sezon kalite değişiminin ne yönde olduğuna karar vermek tüm bu faktörler yüzünden birazcık kişisel tercih meselesi. Sonraki sezonu beklemeyi ise daha kolay kılmıyor tabii ki. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *Ortalık feci karıştı, itfaiye, polis, jandarma, ne bulursanız çağırın artık.* ★★★★☆

SIA

Ofiste Çalanlar

1. **Lordi** Hard Rock Hallelujah
2. **10.000 Modes** Super Van Vacation
3. **Nine Inch Nails** Just Like You Imagined
4. **Hiatus** Save Yourself
5. **Sia** Chandelier

Soundtrack

DEVIL MAY CRY OST

Bu ay *DMC*'nin "Remastered" sürümü çıkış yapınca bir şeyi tekrar hatırladım: Arkadaşım, bu *DMC*'nin müzikleri çok gaz! Özellikle bir oyun sizden tam gaz bir şey kesmenizi istiyorsa arka planda sizi bu işe yönlendirecek sağlam bir müzik vermeli. *DMC*'nin müzikleriyse temasına "cuk" oturmuş bir şekilde size bu gazı veriyor. **Noisa** ve **Andy LaPlegua** (Combichrist) tarafından bestelenen müzikler, yine **Noisa** ve **Combichrist** tarafından hayata geçirilmiş. Noisa ile dinlediğiniz parçalar elektroniğe kayarken, **Combichrist** işin sert kısmını üstlenmiş. Oyun için bestelenen 15 şarkıya ev sahipliği yapan soundtrack'te favorim *"Buried Alive"* oldu. Bu arada bir dip not: Oyun için bestelenmeyen fakat yine aynı gruplar tarafından oyun için kullanılan diğer parçaları da es geçmeyin derim. **-Enis**





INFECTED MUSHROOM

FRIENDS ON MUSHROOMS

Kabul ediyorum, saykedeliktrance müzik herkes için değil. Çoğu insan için hızlı ritmler ve uzaylı müziğinden ibaret bu tür, gel gelelim gören gözler için nice şeyler anlatıyor. Bu anlatıların ünlü ozanlarından **Infected Mushroom**, sonunda *Friends on Mushrooms* adını verdiği üçlemesini tamamladı. Tamamlar tamamlamaz da hepsini toparlayan bir albüm yapıp, içine iki de yeni şarkı koyarak yayınladı. *Bass Nipple*, *Where Do I Belong*, *Astrix on Mushrooms* gibi efsaneleri barındıran bu toplama albüm, *Kazabubu* ve *Kafkaf* adındaki yeni parçalarla cumartesilerimizi şenlendirmeye aday gözüküyor. Bu iki şarkının Infected Mushroom alışıklığının dışında tekno bir tavrı olduğunun altını çizelim. Papaz her gün pilav yemez desek de bir *Vicious Delicious* albümünün tınılarını özlemiyor değiliz. Duy bizi Erez, yeni bir Heavyweight solosu istiyoruz! **-Berkan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Tüm üçlemeyi bir arada görmek güzel, ancak yeni şarkılar olmuş mu hiç öyle?* ★★★☆☆



TEOMAN

ESKİ BİR RÜYA UĞRUNA

Müziği bıraktı gitti, evlendi etti derken **Teoman** yine kürkçü dükkânına dönüş yaptı. Kendisini çok da özletmeden çıkardığı yeni albümü 50 yılın yorgunluğunun tanığı olmuş. Teoman yaşamdan biraz bıkmış, biraz da yeni heyecanlar arar gibi. Keyifli ilk üç parça çok yeni bir şey vaat etmese de klasik Teoman tadını veriyor, buradan sonra ise tempo düşüyor ve sanatçının biraz da kendisi ile yüzleşme öyküsünü anlatmaya başlıyor şarkılar. İçine bolca pişmanlık tuzu katılmış, hafiften acı soslu bir yemek bu; özellikle *Çölde Çiçek* ve *Kadının Gidişi* yüreğe dokunan parçalar. Kapanışı ise **Nejat İşler**'in bir şiirinden uyarlanan *Kum Saati* yapıyor ve geçip giden zamanın Teoman'ın penceresinden nasıl göründüğünü özetliyor bize. Onuncu albümünde eski hesapları kapatan Teoman'ın bundan sonra yapacakları için gerçekten heyecanlıyım. Çünkü yolda biraz tökezlese de onun bu en kişisel ve samimi albümü bir devrin kapanışını da sembolize ediyor. Zira Teoman'ın müziğinde anılar, defterler ve belleklerde kalırken şarkılar hayatı anlatmaya devam ediyor. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Zorlu bir zamanda, zorlu bir albüm... Maziye son bir bakış.* ★★★☆☆



ARS LONGA

GÜNLER

Türk bağımsız müzik sahnesinin son yıllarda geldiği nokta ortada. Son on yılda çok fazla isim karşımıza çıktı ve bunların arasında ciddi anlamda birçok popüler grubu geride bırakacak kalitede isimler vardı. Eh, bunun en büyük nedeni belki de bağımsız müzisyenlerin popülerliğe değil de notalara olan aşkı diyebiliriz. **Dandanadan, Sakin, Yasemin Mori** gibi isimler **Peyote, Roxy** vb. sahnelerde şov değil müzik yaparak gerçek ruhu bize çoktan gösterdiler. İşte bu isimler arasında yer alan, aynı ortamlarda sahne alan ama bir türlü beklenen patlamayı gerçekleştiremeyen bir isim vardı; **Ars Longa**. Bugüne kadar birçok üye değiştirdiler, birçok kayıt yaptılar ama biraz geciktiler. Grubun beyni, vokalisti, çok iyi bir şarkı yazarı olduğunu düşündüğüm ve bir dönem birlikte çalışma şansı yakaladığım çok sevdiğim dostum Sinan'ın asla hayalinden vazgeçmemesi sonucunda nihayet yıllardır beklediğimiz ilk albümlerini yayınladılar. Ars Longa yıllar geçse de naifliği hiç bırakmamış görünüyor. Gitar ve davulların yükseldiği anlarda bile Sinan'ın yumuşak vokalleri şarkıların nerenize dokunması gerektiğini tembihliyor. Günler bütün bir albüm olarak o kadar sıcak ve samimi ki onunla tatlı bir bağ kuruyorsunuz. Ve bu bağ yeni gelen bahar aylarına çok yakışıyor. Aynı bahar mevsiminin grubun yolunu aydınlattığı da bir gerçek. *Gözyaşı Şişesi, Ceviz Renk Sandıklar, O Rüya* ve *İstanbul Uyurken* gerçekten üst düzey parçalar. Albümü **Spotify** üzerinden dinleyebilir, **iTunes** üzerinden satın alabilirsiniz. Ars Longa konserlerine giderseniz albümün hard copy'sine ulaşan şanslılardan da olabilirsiniz. **-Pozan**



EDİTÖRÜN NOTU: *En sonunda duyduk, ihya olduk...* ★★★★☆



MARK LAWRENCE

DİKENLİKLER PRENSİ

BATTIKLARI YERDEN İNTİKAM DOĞAR

Size kahramanlık destanları anlatmayacağım. Çünkü dikenler, kahramanlar yetiştirmez. Onlar kanatır, nefreti yüreklere aşılar. İntikam dalga dalga kabarır ve anti kahramanlar yaratır. Ama anti kahramanların bile durduğu bir çizgi vardır. O çizgi geçilirse, nedeni ne olursa olsun, ortaya sadece kötü adamlar çıkar. *Dikenler Prensi* anti kahramanlık ve kötü adamlık arasındaki o çizgide dans eden bir kitap. Dünyayı kasıp kavurduktan sonra nihayet dilimize de konuk oldu! Dünyanın bir kısmı ondan nefret etti, diğer kısmıysa tutkulu bir aşka kapıldı. Jorg, henüz 12 yaşında. Sevdiği bir anne ve erkek kardeşi olan gerçek bir prensti. Şimdiyse her şeyi elinden alındı. O da intikam yolunda acımasız bir çetenin başına geçti ve geçtiği her yere kötülük getirdi. Bu kitapta kahramanlar yok. Şiddet var, tecavüzler var, işkenceler var ve bir çocuğun kara bir tohumdan çıkıp dikenli bir etobur bitkiye dönüşmesi var. Jorg ondan alınan krallığı geri almaya kararlı. Ama bu yolda yapacaklarını nedenleri haklı çıkartacak mı? İşte bu, okuru böyle çelişkilere sokan bir kitap. Tüm okuma seyriniz boyunca dikenler yardımcınız olsun. **-Hazal**

EDİTÖRÜN NOTU: *Otomatik Portakal'dan bu yana böyle kötü bir karakteri başrolde görmemiştim. Jorg yeni bir Alex olabilir mi?* ★★★★★



DREW KARPYSHYN

MASS EFFECT: YÜKSELİŞ

MACERA IŞIK HIZIYLA DEVAM EDİYOR

Akılçelen kitaplar *Mass Effect* serisini bizimle hızla buluşturmaya ve gönlümüzü çelmeye devam ediyor. Serinin ikinci kitabı olan *Yükseliş*, ilkinin üstünden çok da fazla bir zaman geçmeden bizlerle buluştu, çok da iyi etti. Bu kez üçüncü oyunda tanıştığımız bilim insanı Kahlee Sanders'ın maceralarına konuk oluyoruz. Kahlee, özel yetenek sahibi "biyotik" çocukların sıra dışı güçlerini kullanmalarına yardım eden bir program olan Yükseliş Projesi'ne katılmak için İttifak'tan ayrılır. Programın en çok gelecek vadeden öğrencisi, otizmin sınırlarında ve henüz on iki yaşında olan Gillian Grayson'dır. Ancak Kahlee'nin bilmediği bir şey vardır: Gillian, öğrenciler üzerinde kaçak deneyler yürüterek programı sabote eden Cerberus'un masum bir piyonudur. **-İhsan**

TOM RACHMAN

ARIZALAR

20. YÜZYILDAN HÜZÜNLÜ GAZETE BAŞLIKLARI

Birbiriyle ilgisiz gibi başlayıp, yavaş yavaş, mantıklı bir şekilde bağlanan öykülerden oluşan bir roman okudum bu ay. Birkaç cümleyle konuyu özetlemek gerekirse; Amerikalı milyoner Tyrus Ott, 1953 yılında, Roma'da uluslararası yayın yapan bir gazete kurar. Ott ve gazetenin ilk yazı işleri müdürü, yayın yönetmeni arasında geçen konuşmalarla başlıyor öykülerdeki kronolojik sıra. Daha sonra 2007 yılına geliyoruz, sırasıyla yaşlanıp gözden düşmüş Paris muhabiri Lloyd, yaşadığı trajedi sonucu değişim geçirmeye başlayan vefat yazıları editörü Arthur, ekonomi editörü Hardy, her yere koşturan yazı işleri müdürü Kathleen gibi yan karakterleri izliyoruz. Hepsinin birbirine karışan iş ve özel yaşam öyküleri gazetenin tarihini tamamlıyor aslında. Her öykünün arasında kurucu Ott ve ailesinin yaşamından kısa kesitlere göz atıyoruz. Holding sahibi Ott ailesinin sahibi olduğu gazete, romanın merkezinde ve başrolde yer alıyor. 20. yüzyılın ikinci yarısından iz bırakan



haberleri hatırlayarak, yaşadığımız yüzyılın başlarına samimi olduğu kadar hüzünlü bir yolculuk yapmak isteyenleri bekliyor siyah - beyaz kalmakta direnmiş gazetenin sayfaları. **-Noyan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Bu romanı okuyanlarda yüksek oranda hüzünlü gülümseyiş saptandı.* ★★★★★

MARKUS HEITZ

CÜCELERİN SAVAŞI

BODUR VE ÖFKELİ

Markus Heitz, Alman bir fantastik yazarı. Üstelik favori ırkı cüce olanlardan! Cüceleri başrole koyduğu serisi dünyada oldukça olumlu tepkiler almışken son durağı Türkiye oldu. Ülkemizin fantastik tutkunları da ona kütüphanelerinde yer açtı ve böylece ikinci kitap da çabucak çıktı. Cüceler ile başlayan destan şimdi *Cücelerin Savaşı* ile devam ediyor. Tungdil, kendi türdeşlerini ilk kez bulduktan sonra koca bir savaşın ortasında kalmayı sürdürüyor. Bir yandan dünyadaki tek cüce olmamaya alışmaya çalışırken, bir yandan da kara elfler ve orklarla başetmek zorunda. Ama bitmedi! Çünkü bu defa hepsinden de büyük bir düşman var ortada. Öyle büyük bir tehdit ki o, belki eski kan davalarını bile köşede bıraktırıp işbirliği yapmaya neden olacak. Cüceler ikinci kitabıyla da raflarımıza tırmanıyor. **-Hazal**



SEVEN DEADLY SINS

Bu sezonun o kadar da kötü olmadığını düşünsem de, "kesin yazmalı" diyeceğimiz pek fazla bir şey çıkmadı doğrusu. *The Seven Deadly Sins*'e (*Nanatsu no Taizai*) buralarda yer ayıramadığım için zaten üzülüyordum. O yüzden müsaadenizle birazcık hile yapıp sizi geçen sezona götürüyorum. Hem zaten 24 bölümdü, yeni bitti canım.

Zamanında, "Yedi Ölümcül Günah" olarak anılan yedi efsanevi savaşçı varmış. Bunlar bağlı oldukları krallığa ihanet etmiş ve *Kutsal Şövalyeler* tarafından yok edilmişler. En azından söylenenler bu şekilde. Bu olayların on yıl sonrasında *Kutsal Şövalyeler* kralı tahttan indirir ve ülkeyi kendileri baskıcı bir şekilde yönetmeye başlar. Kralın kızlarından *Elizabeth* ise kaçar ve hâlâ hayatta olduğuna inandığı Yedi Ölümcül Günah'ın peşine düşer. Onları bulup krallığı kurtarmalarını isteyecektir.

Hikâye ve derinlik bakımından aşmış şeyler beklemeyin ama *Seven Deadly Sins* gayet klasik yapıda bir shounen ve hakikaten inanılmaz gaz. Bir kere süper abartı bir seri. *Elizabeth* ve ana karakterimiz *Meliodas* yavaş yavaş ekibi topluyor ve karşılarına çıkan çeşitli seviyelerdeki *Kutsal* Şövalyelerle savaşıyor. Ama hem bizim ekiptekiler hem de düşmanlar öyle pek normal güçte değil. Dedim ya abartı diye, yani adamlar ellerini sallasa şehri dümdüz edebilecek güçteler. Bunların gizli silahları, gizli yetenekleri falan derken dövüşleri izlerken bolca "HÖH!!" efekti çıkaracağınız garanti.

Çok da eğlenceli bir seri bir taraftan. Hani zaman zaman ciddileştiği oluyor, onu da güzel yapıyor ama genelde kendini pek öyle ciddiye alan bir seri sayılmaz. Bütün ekibin değişik değişik tuhaf huyları var. En çok analiz yeteneği aşırı yüksek ve bulunduğu ortamı edebi bir şekilde tanımlamayı seven *Gowther*'in hastasıyım. Tabii ekiptekiler bu huyun o kadar da hastası olmuyor doğal olarak.

Yakın zamanda bayağı iyi aksiyon animesi izledik ve *Seven Deadly Sins* de en güzellerinden ve en gazlarından biri. Sevmemek pek mümkün değil. **-Ömer**

KIŞ SEZONUNUN İYİ KÖTÜ DEVAM ETTİĞİ, BAHAR SEZONUNUN BOMBALARININ YAVAŞ YAVAŞ YAKLAŞTIĞI, LIVE-ACTION FİLMLERİN FRAGMANLARININ UMUT VADETTİĞİ, FIRTINA ÖNCESİ SESSİZLİĞİN YOĞUN OLDUĞU BİR AYDAYIZ. AMA ŞU ANİMATÖRLERİN ŞARTLARI MESELESİ ÜZDÜ GERÇEKTEN. **-ÖMER**

Yeni bir çağı eski jenerasyon inşa edemez.



AKSİYON YAŞA

Bu ay live-action'lar çok gündemdeydi. Öncelikle *Attack on Titan*'ın filminden ilk görüntüleri izleme şansına sahip olduk. İzlediğimiz şey yarım dakikalık varla yok arası bir fragmandı ve pek bir aksiyon da içermiyordu ama etkilendik doğrusu. Fena durmuyor şimdilik.

Bunun dışında *Assassination Classroom*'un live-action'ından da birkaç fragman yayınlandı. O da kötü durmuyor şimdilik. *Akira* filminin muhtemel yönetmeni Jaume Collet-Serra ise film konusunda henüz hiçbir gelişme olmadığını söyledi.

Son dakikada Robotech'in Hollywood yapımı live-action film serisinin haberi geldi. Yeni bir Transformers serisi mi geliyor acaba?

Bir de anket yapıldı ve 500 kişiye "live-action'ı asla *yapılmasın*" dedikleri filmler soruldu. Sonuç *Slam Dunk*, *One Piece* ve *Evangelion* oldu. Live-action'ı yapılmamış son üç anime olmalarından mı acaba?

YENİ ANİMELER

- Birkaç yeni isim önce: *Valkyrie Drive, Wakako-zake, Aoharu x Kikanju, Shisho, Venus Project, Prison School, Heavy Object, Monster Musume.*
- *Miss Monochrome*'un, *The Testament of Sister New Devil*'ın ve *Ace of Diamond*'ın ikinci sezonu, Yuriyuri'nin üçüncü sezonu yolda.
- *Ping Pong*, *Tatami Galaxy* gibi süper animelerin yönetmeni Masaaki Yuasa'dan bu kez bir film geliyor. Ayrıntılar henüz belirsiz.
- *Yowamushi Pedal* için bir film geliyor. Senaryosu mangakası Wataru Watanabe'den.



- Sonbaharda yeni bir Aquarion serisi geliyor. Adı *Aquarion Logos*. Anlaşılan o ki eski serilerle ilgisi yok.
- *Haikyuu*'nun ikinci sezonundan önce iki derleme film gelecek.
- Son zamanların en popüler mangalarından *One-Punch Man* anime oluyor. Potansiyel yüksek.
- *Wake Up, Girls!*'ün devamı seri olarak değil iki parça film olarak gelecek.
- *To All the Corners of the World* filmi için başlatılan Kickstarter benzeri kampanya başarılı oldu.

KISA HABERLER

- Geçtiğimiz ay hem Japon hem de Japonya'da çalışan batılı animatörlerin paylaştığı makaleler anime endüstrisinde çalışan animatörlerin şartlarının fazlasıyla zor olduğu tartışmalarına yol açtı. Genel olarak yeni başlayan bir animatörün bütün hafta, uzun saatler boyunca ve tatil yapmadan çalışırsa bile asgari ücretin altında para kazanabildiği söyleniyor. Bu taraflarda bir kariyer düşünüyorsanız iyi düşünün yani.
- 500 kıza shojo mangalardaki en fazla kullanılan klişeler soruldu. İlk üç şöyle: "Ana karakterin kafasının karışık olması", "bir sebeple yakışıklı bir oğlanın ana karakterle yaşamaya başlaması", "ana karakterin aklı havada olması ama arkadaşının yine de ona âşık olması."
- Nobuhiro Watsuki'nin



Kenshin'den sonraki en büyük mangası *Embalming* bu ay bitiyor. Buna bir anime şart, ben size söyleyeyim.

- 200 kadına "Amuro'yla mı yoksa Char'la mı evlenmek istersiniz?" diye soruldu, *Char* %53'le kazandı.
- *Major*'ın yeni manga serisi geliyor. Ana karakterimiz Goro'nun oğlu Daigo.
- Arrietty'nin yönetmeni Hiromasa Yonebayashi, Studio Ghibli'den ayrıldı. Yeni bir film yapma peşinde ve bu film son filmi Marnie'den bayağı bir farklı olacakmış.
- 2000 kişilik en çok beklenen bahar animeleri anketinin ilk 4 sırası çok tanıdık: *Gintama, Fate/Stay Night, Digimon* ve *The Disappearance of Nagato Yuki-chan*.
- Yaklaşık 2500 kişiye sorulan sorular sonucunda mükemmel anime sınıfı oluşturuldu. Öğretmen *Gintoki* (Gintama), sınıf başkanı *Eli Ayase* (Love Live!), okulu güzelleştirme komitesi lideri *Levi* (Attack on Titan), disiplin komitesi lideri *Kyoya Hibari* (Reborn!), kitap kulübü lideri Tetsuya Kuroko (*Kuroko no Baske*), hayvanları koruma komitesi lideri *Hayato Shinkai* (Yowamushi Pedal), yanınıza oturmasını istediğiniz öğrenci *Yasutomo Arikata* (Yowamushi Pedal).



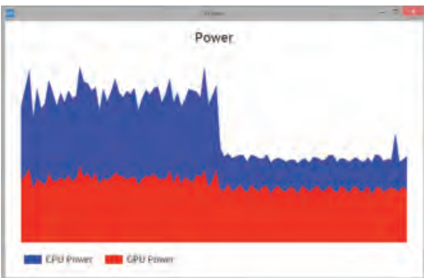
DIRECTX 12

HAKKINDA MERAK ETTİĞİNİZ HER ŞEY BURADA

Ekran kartınızı veya işlemcinizi yenilemeden oyunlardan daha yüksek performans almak istemez miydiniz? Böyle deyince ister istemez işin içinde bir bit yeniği arıyor insan. Lakin yılların DirectX'i yeni sürümüyle tam da bunu vaat ediyor bize. DirectX 12 duyurulalı tam bir yıl oldu, elimize ulaşmasınaysa bir yıldan az kaldı. GDC 2015'te ortaya çıkan yeni bilgilerin ışığında, kendisine bir göz atalım istedik.

NE FAYDASI VAR?

DirectX 12 derken aslında üç boyutlu hesaplama ve çizimlerle ilgili olan bölümünü, yani Direct3D'yi kastediyoruz. Direct3D 12'nin başlıca getirisi, CPU çekirdeklerini daha verimli kullanmak ve GPU ile arasındaki iletişimi rahatlatmak üzerine kurulu. İş yükü çekirdeklere paylaştırılarak daha kısa sürede tamamlanıyor, böylelikle donanım yükseltmesine gerek kalmadan performans artışı sağlanıyor. Bu performans artışından ve DirectX 12'nin programlama arabirimindeki yeniliklerden faydalanan oyun geliştiricileriyse oyun grafiklerini daha öteye taşıyabiliyor. Azalan güç tüketimi de cabası.



BİZE MALİYETİ NE?

Eğer çok eski bir ekran kartı kullanmıyorsanız, DirectX 12'den faydalanmak için yeni bir kart almanıza gerek kalmayacak. AMD'nin Graphics Core Next mimarisine sahip ekran kartları (Radeon HD 7000 serisi ve üzeri); Nvidia'nın ise Fermi, Kepler ve Maxwell mimarisine sahip ekran kartları (GeForce 400 serisi ve üzeri) DirectX 12'yi destekliyor. Yazılım tarafındaysa DirectX 12'den faydalanabilmek için Windows 10'a terfi etmeniz şart. İyi haber şu ki Windows 7, 8 ve 8.1 kullanıcıları için (korsan kullanıcılar dahil!) Windows 10'a geçiş ücretsiz olacak. Beraberinde getireceği Xbox Live birlikteliği gibi diğer özellikleri de göz önüne alınca, bu yeni işletim sistemi biz oyuncular için epey çekici görünüyor.

SADECE PC İÇİN Mİ?

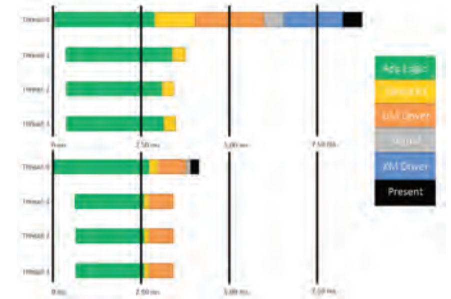
DirectX 12 yalnızca masaüstü/dizüstü PC'ler değil, Microsoft ürünü mobil cihazlar ve Xbox One tarafından da desteklenecek. Bu da demek oluyor ki Windows yüklü akıllı telefon ve tabletler de aynı performans artışından faydalanabilecek. Xbox One tarafında kayda değer bir gelişme olup olmayacağı henüz belirsiz. Microsoft'un halihazırda bu platforma özel oyunlarda birtakım optimizasyonlar yaptığı biliniyor. DirectX 12 geldiğinde PC'deki kadar olmasa bile bu konsolda da performans artışı görmeyi bekliyoruz; ancak Sony'nin de bu sırada eli armut toplamıyor tabii.

RAKAMLAR NE DİYOR?

Microsoft'un bize verdiği rakamlara göre DirectX 12, öncülü DirectX 11'e göre CPU'ya dayalı işlemlerde %50, GPU'ya dayalı işlemlerdeyse %20'yi aşan bir performans artışı sağlıyor. 3DMark testleri bu yüzdeleri doğrular nitelikte. AnandTech'in Windows 10'un önizleme sürümünde yaptığı testlere baktığımızda ise, doğrudan DirectX 11'in zayıf noktalarını hedef alan bir testte uçuk rakamlar karşımıza çıkıyor: AMD GPU'larda %400, Nvidia GPU'larda %150 performans artışı!

GERÇEKTEN İŞE YARIYOR MU?

Microsoft, DirectX 12'nin getirilerinden bahsederken "oyunların nasıl geliştirildiğine bağlı" olduğuna vurgu yapıyor. Bu şu demek: Eski oyunlar için bir beklentiniz olmasın. Yeni oyunlarda ise yapımcıların oyunlarını bu yönde optimize etmesi gerekiyor. CPU'dan çok GPU'ya yüklenen oyunlarda DirectX 12'nin getirisinin kısıtlı olduğunu da unutmamak gerek. Ama %20'lik bir artış bile bizim için anlamlı; varsın her oyunda %50 olmayıversin.



NE ZAMAN GELECEK?

Windows 10'un ve DirectX 12 destekli oyunların olası çıkış tarihine baktığımızda, hepsi bu yıl sonunu işaret ediyor. Hangi oyunlarda destek göreceği belirsiz; şimdilik sadece *Ashes of the Singularity*, *Fable Legends* ve *Forza 5* gibi isimler kulağımıza çalındı. Ancak yeni çıkacak çoğu AAA oyunun DirectX 12'den faydalanmasını bekliyoruz. Unreal Engine 4 ve Unity 5'in de DirectX 12 destekleyeceği duyuruldu ki bu iki motorun ne kadar yaygın kullanıldığı malum.

DirectX 12 fazlasıyla gecikmiş bir iyileştirme. Birçoğumuz en az beş yıldır dört çekirdekli işlemci kullanıyoruz ve bunca yıldır oyunlarda ancak tek işlemci çekirdeğinin doğru düzgün iş yapıyor olduğunu bilmek sinir bozucu. DirectX 12 sayesinde nihayet elimizdeki donanımı oyunlarda hakkını vererek kullanabileceğiz. DirectX 12 bu kulvarda yalnız değil. Önceki aylarda bahsettiğimiz Mantle, AMD kullanıcıları için halihazırda bir performans artışı sağlıyor. Bu ay Portal sayfalarında yer verdiğimiz Vulkan'ın da benzer vaatleri var. Görünen o ki oyunculuk adına güzel günler bizi bekliyor. **-Eren**



CORUSCANT YOLCUSU KALMASIN!

KARA TRAFİĞİNE KÖKTEN ÇÖZÜM: HAVA TRAFİĞİ

Küçüklüğümüzden beri "neden hâlâ şunu yapan birileri çıkmadı" dediğimiz bazı icatlar vardır. Örneğin bitmeyen pil, kilo aldırmayan tatlı, roketli kaykay, veya yemeği çok tuzlu yapmayan anneanne gibi. Eminim bilim insanları onların üzerinde de canla başla çalışıyorlardır ama, bu ay o listede hep adı geçen beklentilerimizden bir tanesinin nihayet gün yüzü göreceğinin haberini almış bulunuyoruz. Bayanlar baylar... Karşınızda, uçan araba!

Geçen yıl Viyana'daki **Pioneers Festival**'da Slovak şirket **AeroMobil**'in yalnızca videosunu gösterdiği araba/uçak karması AeroMobil 3.0, dikkatleri çekmiş fakat herhangi bir söz vermemişti. Teknolojik buluşlar tarafından çok kez hayal kırıklığına uğramış olan bizler de, heyecanlanma konusunda temkinli davranmıştık. Fakat bu ay şirket, elindeki prototipin iki yıl içinde tüketicilere sunulabileceğini duyurarak dikkatleri tekrar üstüne topladı.

Tüketicilerin alabileceği ilk model, karada saatte 160 kilometre, uçarken de saatte 200 kilometre hızlara ulaşabilen, iki koltuklu, benzinle çalışan ve standart garajlara girebilen bir model olacakmış. Dolayısıyla saklanması, deposunun doldurulması, ve hatta iniş için bile özel ekipmana gerek olmayacak, zira araç çimlere iniş yapabilecekmiş. Karbon fiber içerikli gövdesi sayesinde hafif kalacak, araba ve uçak modları arasında geçişler kolaylıkla yapılabilecekmiş. Tanıtım videosunda tüm bu özelliklerini kendi gözümüzle görebiliyoruz.

An itibarıyla Avrupa Birliği'nin desteğini almış olan şirketin şu anki temel sıkıntıları, aracın yola (ve havaya) çıkabilmesi için gerekli yasal değişimleri yürürlüğe sokmak, ve toplu üretim için gereken parayı bulmak. CEO **Juraj Vaculik**, hedefin tutturulabileceğini söylüyor ve ekliyor: "İlk modelden kısa süre sonra, kendi kendini kullanan bir model yapmayı planlıyoruz." Aracın fiyatı kesin olmamakla birlikte, birkaç yüz bin dolar olacakmış. Artık bakkalda para üstü olarak falan verirler herhalde bunlardan... **-Erim**

DÜNYA DIŞINDA SU ARAYIŞI

SATÜRN MANZARALI KAPLICA TESİSLERİMİZ AÇILMIŞTIR

Sevgili okur, bu büyük bir şeref. Hesaplamalarıma göre, tarihin bir milyonuncu "uzayda su bulundu" yazısını yazmakta bulunuyorum. Her an NASA'dan devasa bir çek ve konfetiyle kapıdan gireceklerine eminim, o yüzden onlar gelmeden size bu olaydan bahsedeyim.

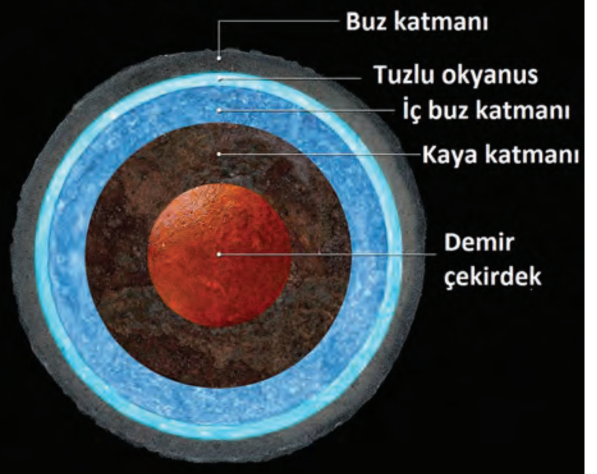
UZAYDA SU BULUNDU! Hem de hemen burada, güneş sistemimizin içinde! (Uzak değil yahu, iki adımlık yol.) **Hubble Uzay Teleskopu**, **Cassini** ve **Galileo** uzay araçları sayesinde yapılan araştırmalar daha önceki tahmin ve bulguları doğrular nitelikte sonuçlar ortaya çıkardı.

İlk bulgu, **Satürn**'ün bir uydusu olan **Enceladus**'taki hidrotermal delikler. Bulgulara göre, kayalık yapının hemen altında **90°C**'ye ulaşan sıcaklıkta su mevcut. Dünya dışında böyle bir duruma ilk defa rastlıyoruz. İkinci bulgu ise **Jüpiter**'in uydularından en büyüğü olan **Ganymede**'den geliyor. Buzla kaplı bir yüzeyin altında koca bir okyanus olduğu düşünülüyor. Jüpiter'in bir başka uydusu olan **Europa**'da da aynı türden bir okyanus bulunduğuna neredeyse kesin gözüyle bakılıyor.

NASA'nın Kaliforniya'daki Ames Araştırma Merkezi'nde çalışan Christopher P. McKay, bulgular hakkında çok umutlu. "Yıllarca Mars'ın organiksiz, kurak ve her açıdan ölü topraklarının peşinde koştuktan sonra, bir anda dış güneş sistemine çıkıp her yerde su görebiliyor olmak harika bir şey!" diyor.

Peki bu gök cisimlerinde canlılar bulunma ihtimali hakkında ne söylenebilir? Bilim insanları, okyanusunun buz katmanları arasından kalıp gezegenin yüzeyine çıkamadığı için Ganymede'nin pek ümit vadetmediğini söylüyor. Enceladus'ta ise gereken her şey var görünüyor: ısı, su ve organik moleküller. Şimdi yapılacak iki şey var: Enceladus'taki suyun neden o kadar sıcak olduğunu anlamak, ve oraya bir robot gönderip organik molekülleri incelemesini sağlamak.

Hah, benim çekim de geldi. Haydi görüşürüz sevgili okur! **-Erim**





YENİ NESİL GLADYATÖRLER

KARBON FİBER GELDİ, MERTLİK GERİ DÖNDÜ

Modern toplumda sizce neyimiz eksik? Çevreci enerji mi? Irk ve cinsiyet ayrımlarına son mu? Silahsızlanma mı? Trafik sorunlarına çözüm mi? YANLIŞ! İhtiyacımız olan tek bir şey var: Karbon fiber zırhlı gladyatörler yaratıp; birbirlerine kılıçla, mızrakla saldırmalarını izlemek!

O halde Avustralyalı şirket **Unified Weapons Master**'a bir teşekkür alkışı alalım, çünkü UWM küresel toplumumuzun bu kanayan yarasına merhem oldu, gözlerden yaşları sildi. Romalı gladyatör dövüşlerini son teknoloji kostümler ve gayet eski teknoloji silahlarla geri getiren şirket, yeni bir dövüş sporu yaratmayı umuyor.

Projeyi farklı kılan şey, dövüşçülerin giyeceği ve saldırılardan hasar almamalarını sağlayan **Lorica** (Latincede "zırh" anlamına geliyormuş) adını verdikleri özel bir kostüm. Şirketin CEO'su **David Psyden**'in açıklamasına göre zırh, değişik yüksek-performans materyallerin üst üste dizilmesinden oluşuyor. Dış katmanda darbe ve delinmelere dayanıklı karbon fiber bir örgü, alt katmanında ise polikarbonat materyaller ve elastometrik köpükler var. Böylece dövüşçüler darbelerden hiçbir zarar görmüyor.

Zırhın üst katmanlarında ise daha da ilginç şeyler dönüyor. Lorica'nın her tarafı sensörlerle dolu. Bu sensörler zırha gelen darbelerin yerini, türünü ve şiddetini ölçüp, topladığı verileri ring içerisinde bulunan bir bilgisayara kablosuz olarak ileterek dövüşçülerin ne kadar hasar aldıklarını hesaplıyor.

Henüz sporun detayları ve puanların nasıl hesaplanacağı gibi teknik konular üzerinde karar verilmiş değil. Fakat zırhı dünyaca ünlü dövüş sporcularına denetmiş olan şirket, başarısından emin görünüyor. Yakında bir tür yeni nesil gladyatör reboot'u görmemiz olası. Ben ise bu zırhın ne zaman ordularda görmeye başlayacağımızı düşünüyorum. Hakkımızda hayırlısı, sevgili okur. **-Erim**

TORRENT KULLANICILARINA KÖTÜ SÜRPRİZ

ÇARŞIDAN ALDIM BİR TANE, EVE GELDİM BİN TANE

Kurulum ekranlarında İleri düğmesine abananlara kötü bir haberimiz var: Bilgisayarınızdaki çöp yazılımların sorumlusu sizsiniz. Popüler birçok ücretsiz yazılım, farklı yoldan gelir elde etmek için kurulum dosyasına anlaşma karşılığı bazı eklemeler yapıyor. Kimisi web tarayıcınızın başlangıç sayfasını değiştiriyor, kimisi beraberinde bir başka uygulama daha kurmayı teklif ediyor. Bize de karşımıza çıkan seçenekleri geçiştirmek yerine dikkatle incelemek düşüyor.

Windows platformundaki en popüler BitTorrent yazılımı olan **µTorrent**, küçük boyutu ve basit kullanımıyla hepimizin gönlünü kazanmıştı. Fakat zamanla yapılan eklemelerle birçok insanı kendinden soğuttu. İnternetteki yaygın bir kanı, uygulamanın 2.2.1 sürümünden sonra düşüşe geçtiği yönünde. Geçtiğimiz ay ortalığı karıştıran bir "skandal" ise birçok kullanıcının Deluge veya qBittorrent gibi alternatif BitTorrent yazılımlarına geçiş yapmasına neden oldu.

Olay şu: Bazı µTorrent kullanıcıları, bilgisayarlarının işlemci yükünde ciddi bir artış gözleyince yazılımın resmi forumlarında şikâyette bulundu. Nihayetinde bu sorunun µTorrent ile beraber yüklenen **Epic Scale** adında bir başka yazılımdan kaynaklandığı, bu yazılımın habersizce Litecoin olarak bilinen kripto para birimi işlediği ortaya çıktı. Bunu öğrenen kullanıcılarsa açtı ağzını, yumdu gözünü. Yüklemenin gizlice gerçekleştiği ve iptal edilemediği yönündeki suçlamalar asılsızdı; kurulum aşamasındaki ilgili adımda reddetme seçeneği açıkça görülebiliyordu. Öte yandan Epic Scale adlı yazılım, boşta kalan bilgisayarların işlem gücünü faydalı bir işe adamak amaçlı, elde ettiği gelirin tamamını Watsi ve Immunity Project gibi hayır kurumlarına bağışlayan bir planın parçasıydı. Ancak her şeye rağmen öfke dinmedi ve Epic Scale, kurulum dosyasından çıkarıldı.

Ücretsiz programların kurulum dosyalarında karşımıza çıkan bu tarz kötü sürprizler elbette hiçbirimizin hoşuna gitmiyor. Ama belki de bu programları geliştiren insanların karnını başka türlü nasıl doyuracağını artık bizim de düşünme zamanımız gelmiştir. **-Eren**

ÖZGÜR YAZILIMCILAR GÜN YAPARSA

RICHARD STALLMAN YILLAR SONRA TEKRAR TÜRKİYE'DEYDİ

Aman efendim, aman da aman da aman! Kimler gelmiş! **Free Software Foundation**'ın *(Özgür Yazılım Derneği)* kurucusu ve **GNU** işletim sisteminin yaratıcısı **Richard Matthew Stallman**, **Sabancı Üniversitesi MBA Kulübü** ve **Korsan Parti Hareketi**'nin organizasyonları sayesinde 27 Şubat – 2 Mart tarihleri arasında ülkemize gelip, İstanbul ve Ankara'daki üç üniversitede üç farklı konuşma yaptı. Biz de kalktık, kendisine mercimek köftesi götürmeye gittik. Maalesef mercimek köfteleri yolda bitti, bize de konuşmasını izlemek kaldı. Üzgünüz Stallman (köfteler efsaneydi, resmen kaçırdın).

Sabancı Üniversitesi'nde yaptığı "**Telif Hakları ve Toplum**" adlı konuşmada, telif hakkı ve entelektüel mülk konseptlerinin özgür bir toplumun ideallerine nasıl ters düşeceğini anlatan Stallman, ilginç konulara değindi.

Konuşmasına, uzmanlık alanının özgür yazılım olmasına rağmen, bu konuşmanın doğrudan yazılımla ilgili olmayacağını belirterek başlayan Stallman, düşüncelerin ve düşünce ürünü işlerin sahiplenilmesinin toplumsal etkileri üzerinde konuşacağını belirtti. Sosyal medya platformlarının tahminlerimizin ötesinde yöntemlerle bizi izleyen ve gizliliğimize saygı duymayan yapılar olduğundan bahseden Stallman, "fotoğraflarımı çekerseniz, lütfen Facebook'a koymayın. O şirket dünyanın en korkunç, insan özgürlüklerine en aykırı takip mekanizmasıdır" diyerek çizgisini en baştan çizdi.

Konuşma boyunca parmak bastığı ilginç noktalardan bazıları şöyleydi:

Tüm modern cep telefonlarının içinde, güç sahibi organizasyonların dilediğince yazılımsal değişimler yapmasını sağlayan arka kapılar vardır.

Konuyla ilgili detaylı bir açıklama yapmamasına karşın, Stallman bu iddiayı çok net ve kendinden emin bir şekilde söylediği için not almadan edemedim. Telefonların dinleme cihazına çevrilebildiğini, sesleri çok uzak mesafelerden dahi yeterli düzeyde kaydedebildiklerini söyledi.

Dijital programlar araçlardır. Araçların nasıl kullanılacağını kullanan kişi belirleyebilmelidir. "Günümüzün dijital izleme teknolojileri, bizleri Sovyetler Birliği'nden bile daha baskıcı bir düzene soktu."

Stallman, özgür yazılımın dört ana özgürlüğü olması gerektiğini hatırlattı: 1) Programı istediğiniz şekilde çalıştırabilme özgürlüğü, 2) Programın kaynak kodunu okuyup, araştırabilme özgürlüğü, 3) Programın doğrudan kopyalarını üretip dağıtabilme özgürlüğü, ve 4) Programın değiştirilmiş kopyalarını üretip dağıtabilme özgürlüğü. Örneğin bir çekiç satın aldığınızda, üretici şirket size o çekici nasıl kullanabileceğinizi belirten bir kurallar dizisi vermez. Fakat dijital araçlarda tam olarak bu olmaktadır.

Elektronik kitaplar; önceden alınıp, okunup, dağıtılabilen basılı medyanın yasaklanmış, kopyalanamaz, dağıtılamaz versiyonlarıdır ve özgürlüğe vurulan en büyük darbelerden biridir.

Kişiler, basılı kitapları nakit para vererek anonim bir şekilde edinebilirler. Fakat örneğin Amazon'un Kindle servisi, anonim satın almaları desteklemez. Kişilerin kayıt olmalarını gerektirir; böylece zamanla hizmeti kullanan herkesin hangi kitapları okumuş olduğunun bir listesine sahip olur. Böyle bir listenin varlığı, bireylerin özgürlüğüne karşıdır. Ayrıca ilginç bir örnek olarak, Amazon'un bir defasında tüm Kindle'lardan **1984** adlı kitabı, hükümetten gelen bir karar üzerine, kullanıcılara haber vermeden kaldırdığını anlattı (ironinin bu kadarı!).

İfade özgürlüğü ve sansür üzerine konuşurken, öldürülen gazeteci Hrant Dink için "bir özgürlük kahramanı" dedi.

Dünyadan bihaber olmadığını gösterip, seyirciyi de kazandığı o an gerçekten çok güzeldi. Konuşmasının ilerilerinde **Edward Snowden** gibi özgürlüğe aykırı düşen olayları bildiren kişilerden de "kahramanlar" olarak bahsetti.

Çok keyifli ve heyecanlı bir gün geçirdik; birçoğumuz için RMS ile tanışmak çok anlamlı bir deneyimdi. Bunu saymayız ve kendisini en yakın zamanda mercimek köftemizi yemeye bekleriz. Korsan Parti Hareketi'nden de emeği geçen herkese çok teşekkür eder, onlara da kısır yaparız. **-Erim**

ET VE KEMİĞİN ÖTESİNDE

BIOHACKING

-ERİM BİLGİN

Bebekken, bir gece çok fena ateşim çıkmış. Beni hastaneye götürmüşler, ilaçlar ve serumlarla vücut ısımı normale indirip, hayatta tutmuşlar. Eğer vücudumun o anki doğal gidişatına müdahale etmeselermiş, ölecekmişim. Benzer şekillerde, olduğum aşılar sayesinde birçok ölümcül hastalıktan yırtmışım.

Bunlar, bana anlatılanlar. Bir de kendi hatırladıklarıma bakalım: Lisede, kendiliğinden çarpık çıkan dişlerim, takılan tel sayesinde düzgün bir hizaya getirilebilmişti. Paslı bir demir sırtımı kestiğinde, tetanoz aşısı hayatımı kurtarmıştı. Bir keresinde başımı vurup bayıldığımda, hastanede son anda atılan dikişler sayesinde hayatım kurtulmuştu. Tahminimce benzer şeyler sizin de başınıza gelmiştir.

Demek istediğim o ki; bilim ve teknoloji olmasa, bugün birçoğumuz çoktan ölmüştük. Bunun farkında olmamız önemli. Günümüzde birçok şey "doğal" sıfatı altında pazarlanıyor. "Doğal sabun", "doğal bisküvi", "doğal içecek"... İnsanlar "doğal" olan şeylerin mükemmel olduğunu, doğanın asla yanlış yapamayacağını, insan vücudunu olduğu gibi bıraksak, onun her zaman en doğru şekilde gelişeceğini düşünüyor gibiler. Bazı insanlar ise aynı fikirde değil.

Bu ay, kulağınıza doldurulan doğallık mantalitesini bir süreliğine unutun ve **Biohacker**'larla tanışın: İnsan vücudunu türlü yollardan kurcalayıp ömür uzatmak, performans artırmak, hafıza geliştirmek gibi amaçlarla kendileri üzerinde deneyler yapan bir grup çılgın. Dünyanın her tarafında, dahilikle aptallık arasında değişik derecelere düşen deneyler yapıp, bulgularını birbirleriyle paylaşarak öğrenen bu insanların oluşturduğu



hareket, bu ayki dosya konumuz olacak. O halde dermal oksijen bantlarınızı takın ve nefesinizi tutun; çünkü insanın ötesindeki diyarlara gidiyoruz!

GIDANIN ÖTESİNDE

Yediğimiz şeylerin bünyemizi etkilediğini bilmek için uzman olmaya gerek yok: Çok yiyenler kilo alıyor, az yiyenler kilo veriyor, beslenemeyen ülkelerde boy, kemik yoğunluğu, beyin kütlesi gibi değişkenler düşük kalıyor, sigara ve egzoz gibi etmenlere maruz kalanlarda sağlık problemleri görülüyor... Konu vücudumuza aldığımız maddeler olunca, bilim dünyasının neredeyse tamamının hemfikir olduğu alanlar da var (örneğin sigara), ortak bir kanaate bir türlü ulaşamadığı alanlar da (bakınız karbonhidratlar).

"Biohacking" sayılabilecek müdahalelerin en hafiflerinden biri olarak, insanların hastalıklarına veya vücut durumlarına göre beslenmelerini değiştirdiği örnekler karşımıza çıkıyor. Örneğin, tip 1 diyabet olan bazı kişiler, bilinçli olarak karbonhidrat alımını düşürerek, ihtiyaç duyduğu insülin miktarını azaltabiliyor. Birlikte idman yaptığım jimnastikçilerden bazıları, beslenmelerinde ufak değişimlerle, birkaç ayda vücut ağırlıklarını istedikleri şekilde artırıp azaltabiliyor. Ringe çıkmaya hazırlanan dövüşçüler, ağırlık sınıfını düşük tutabilmek adına vücudunu tehlikeli derecede susuz bırakıp, dövüşten önceki 24 saat içinde serumlarla yeniden normale döndürmeye çalışıyor. Elbette bunların bazıları daha risksiz, bazıları ise çılgınca fikirler. Fakat değişmeyen gerçek; yiyip içtiğimiz şeylerin bizi derinden etkileyebildiği.

Biohacker'lar için yiyecek, bir zevkten ziyade bir yakıt. Bir tabak yemeğe bakan bir biohacker, karşısında nohutlu pilav görmez; karbonhidrat görür, gluten görür, protein görür. Modern teknolojinin test imkanları sayesinde, günümüzde merak eden birçok kişi, gün içinde yediği şeylerin biyokimyasal içeriğini takip edebiliyor. Bu alanda en popüler yöntemlerin başında, herkesin kullanabileceği **Cron-o-Meter** adlı yazılım var. Tek yapmanız gereken, yediğiniz yiyecekleri miktarlarıyla bu programa girmek. Bu sayede gün içinde ne kadar iyi beslendiğinizi görebiliyorsunuz.

Bu tür takipleri yapanlar yalnızca kendisine açık açık "biohacker" diyenler değil. Ben uzun mesafe koşucusuyken, antrenörlerimiz bize sürekli "karbonhidrat alın çocuklar", "karbonhidrata odaklanın" der dururdu. Benzer şekilde, vücut geliştirmeyle uğraşanları ise proteine öncelik verirken görüyoruz. İnsanlar sürekli değişik gıda maddelerinin bünyedeki etkilerini anlayıp, istenen hedefler doğrultusunda o gıda maddelerinin alımını değiştirmeye çalışıyor. Ben size aman diyeyim, annenizin pişirdiği yemeğin kıymetini bilin!

Annesi yemek pişirmeyenlerin imdadına





Henüz karnımızı günde bir hapla doyuramıyoruz ama bilimkurguyu aratmayacak tuhaflıkta bir "teknolojik yiyecekler" piyasası oluştu bile.

"geleceğin gıdaları" yetişiyor diyebilmek isterdim, ama yetişemiyor henüz. Teknolojik gıdalardan bahsediyorum. Kapsüller halinde aldığımız vitaminleri zaten görmeye alıştık. Hepimiz eski bilimkurgu eserlerinde karşımıza çıkan "gelecekte herkes günde bir hap ile beslenecek" fikrini iyi biliyor olmalıyız. Günümüzde henüz öyle bir hap geliştirilmiş değil. Sebebiyse büyük ölçüde, günlük enerji ihtiyacımızı karşılayacak protein, karbonhidrat ve yağı o kadarcık bir hacme sıkıştırmanın neredeyse imkansız oluşu. Modern hayatın koşuşturmacası ve değişen değer yargıları arasında, bir noktada bazılarımız için yemek yemek, vakit ayırmak istemediğimiz bir uğraş haline geliyor. Bu elbette modern toplumun "sorun" sayılabilecek özelliklerinden biri. Fakat rasyonel bir çözüm geliştirmek ve insanların normal şeylerden zevk alabilir bir hale dönmesinden daha kısa yollar arayanlar için, bilimkurguyu aratmayacak tuhaflıkta bir "teknolojik yiyecekler" piyasası oluşmakta.

EVDE DENEMEYİN!

Biohacking ile ilgili söylenmesi gereken ilk ve en önemli şey, ne kadar riskli olabildiğiyle ilgili. Nasıl ki bir bilgisayarın sistem dosyalarını bilip bilmeden siler veya değiştirirseniz bilgisayarı kalıcı olarak bozabilirsiniz, aynı şekilde vücudunuzun dengesiyle de bir uzman gözetiminde olmaksızın uğraşmamalısınız. Unutmayın ki bu bir video oyunu değil, ve bilinçsizce yapılan bir hatanın sonucu ömür boyunca sizinle kalabilir. Biz bu dosyadaki biraz çılgınca gelebilecek fikirleri yalnızca okumanız için hazırladık; hiçbirinin henüz düzenli uygulamaya geçirilebilecek kadar denenmişliği yok. Lafı uzatmayacağım, anladınız siz beni - okuyun, ama denemeyin.

Bu pazarın liderlerinden birisi, ismini 1973 tarihli bilimkurgu filmi *Soylent Green*'den alan **Soylent** isimli ürün. 2013 tarihinde yazılımcı **Rob Rhinehart** tarafından, yemek hazırlamak ve yemekle uğraşmaya vakit bulamaması nedeniyle geliştirilen Soylent, günümüzde binlerce müşterisine uluslararası dağıtım yapmaya başlamış durumda. Özetle pirinç proteini, maltodekstrin, zeytinyağı, vitamin ve mineral eksterelerinden oluşan toz, süt veya suyla karışıtırılarak içilebiliyor, ve *kağıt üzerinde* vücudunuzun tüm besinsel ihtiyaçlarını karşılayabiliyor görünüyor. Zaman ilerleyip, bilimsel araştırmalar doğru beslenmenin ne demek olduğuyla ilgili yeni bilgiler gün ışığına çıkardıkça Soylent, aynı bir yazılım güncellenir gibi 1.2, 1.3 diye sürüm ilerleterek formülünü değiştiriyor, ortaya çıkan bilgiler doğrultusunda güncelleniyor. An itibarıyla en güncel sürüm olan Soylent 1.4, dünyanın her yerine kargolanıyor ve binlerce kişi tarafından tüketiliyor. Bir sürü kişi yalnızca Soylent tüketerek 30 gün yaşamayı denemiş olsa da, hepsi bu tehlikeli sürecin sonuna doğru gerçek yiyecekleri özlediklerini belirterek, normal beslenmeye dönüyorlar. Ben kendim de bir keresinde beş gün yalnızca Soylent içerek beslenmiştim, gördüğünüz gibi ölmedim, tadı da tahmin ettiğim gibi korkunç değildi. Ama çiğnemeyle ilgili bir insan ihtiyacı var sanırım; sadece sıvı içerek yaşamak gerçekten biraz boş geliyor.

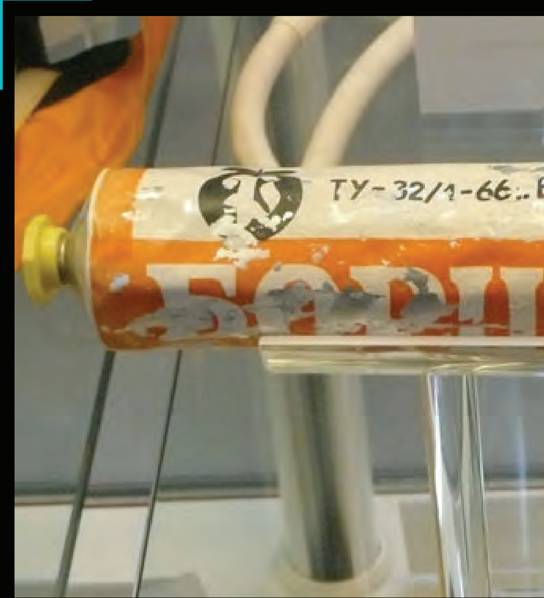
Piyasada Soylent ile aynı hedefe yönelmiş birçok ürün mevcut. **MealSquares** gibi bazı ürünler sıvı bile değil, çiğnenerek yenebiliyor. MealSquares aslında bir nevi keke benziyor. Her kekin içinde 400 kalori var ve keki göz kararı dörde bölerek 100'er kalorilik dilimler elde edebiliyorsunuz. MealSquares şu an "açık beta" sürümünde, yani geliştirilmeye devam ediyor. Sırf bir yiyeceğin "açık beta" olabilmesi bile, günümüzde ne kadar çılgın bir varoluş içerisinde yuvarlandığımızı göstermeye yetecektir diye düşünüyorum.

Bu tür şeyler sanırım büyük oranda astronot yiyeceklerinden yola çıkan fikirler. Ben çocukken uzaya çıkan insanlar için henüz şimdiki nispeten komforlu yöntemler yoktu. Astronotlar yedikleri iğrenç, tüpte gelen yiyeceklerle gündeme gelirdi. Hep o yiyeceklerin nasıl olacağını merak ederdik. Tatları nasıldı? Kıvamları nasıldı? Doyuruyorlar mıydı? Bir insan sadece onları yiyerek ne kadar yaşayabilirdi?

Soylent ve MealSquares'in yanı sıra, doğrudan astronot yiyeceklerinden ilham aldığını gizlemeyen bir marka da **Space Nutrients Station**, ve ürünleri **100% Food** için sitesinden reklamlarına kadar her yerde astronotlar kullanıyor. İsterseniz, kişisel isteklerinize göre size özel bir içecek bile tasarlıyorlar.

HİSLERİN ÖTESİNDE

Biyolojinin uzantıları, yalnızca fiziksel yapılardan meydana gelmiyor. Tabii, beynin oluşturduğu "hisler" de nihayetinde fiziksel oluşumlar. Gözünüzden gelen sinyal, teninizden gelen sinyal, bütün bunları işleyen beyin. Yapıda değişimler gerçekleştirerek, insanlar kayıp hislerini



yeniden kazanmayı, hatta hiç sahip olmadıkları yeni hisler edinmeyi deniyorlar.

Amerikalı film yapımcısı **Rob Spence**, gözünü bir kazada kaybettikten sonra boş göz yuvasına bir mikro kamera yerleştirerek, gün içinde gördüğü her şeyi kaydetmesini sağlayan **EyeBorg** teknolojisini kullanan ilk insan. İtalyan sanatçı **Neil Harbisson** ise renk körü olarak doğmasına rağmen, etrafındaki renkleri beynine takılı bir cihaz sayesinde sese dönüştürerek alternatif bir şekilde "görebiliyor". Aynı zamanda, doğrudan beyninin içine telefon görüşmeleri alıp →





Genleriniz size yamuk bir omurgayla veya bacaklarınız olmadan doğacağınızı dikte etmiş olsa, "kader" deyip boyun eğer misiniz?



→ ağzıyla cevap verebildiği gibi, kafasının içine görüntüler ve e-postalar alıp, bunları da ses olarak algılayarak, ne gösterdiklerini cihazın yarattığı yeni bir "his" sayesinde anlayabiliyor.

Dünyanın dört bir yanında biohacker'lar, elektromanyetik alanlara "dokunabilmek" adına parmakuçlarının içerisine mıknatıslar yerleştiriyor. Yasadışı olan bu prosedürü, yalnızca gizlice ve rüşvet sayesinde yaptırabiliyorlar. Bölge iyileştikten sonra, artık kişi, parmak uçlarıyla havadaki manyetik alanlara "dokunabiliyor" ve etrafındaki demir nesneleri parmağına yapıştırabiliyor. Günlük hayatta ne kadar işinize yarar bilmem, ancak akıllı telefonunuzun ekranını mutlu etmeyeceği kesin!

"Hissedilebilen" duyu aralığını genişletme arayışı, başka duyularda da karşımıza çıkıyor. Manyetik alanlara dokunabilmekle başlayan yolculuğun bir adımı da, ışığın normalde gözle görülemeyen dalga boylarını görmeye çalışmak. Bilim insanları, insanlara uzun süre yüksek miktarda A2 vitamini verdiklerinde, o insanların havadaki kızılötesi bazı ışınları görebildiklerini kanıtladılar. Bu işe meraklı yüzlerce kişi de hayatları boyunca yüksek dozda A vitamini alarak yaşamaya kendini adamış durumda. Size tuhaf insanlar olduklarını söylemiştim!

ÇİPLENDİNİZ!

Biohacker topraklarındaki en bilimkurgudan fırlamış gibi duran isim Grindhouse Wetware adlı grup olsa gerek. Sloganları "bugün ne olmak isterdiniz" olan grubun sitesine girdiğiniz anda karşınıza çıkan türlü cihazlar, derinizin altına yerleştirilip biyometrik bilgilerinizi gerçek zamanlı olarak akıllı telefonunuza gönderen Circadia adlı çipten, dizinize yerleştirilerek size her an kuzeyin ne tarafta olduğunu "hissettiren" North Star adlı ufak bir cihaza kadar türlü çılgınlıklara bürünmüş durumda. Grindhouse'un kurucularından Tim Cannon, Circadia'yı vücuduna takan ilk kişi olmasıyla ünlenmiş biri. Dersinin altındaki cihaz, kalp atışı, vücut ısısı, kan şekeri gibi değerleri gerçek zamanlı olarak takip edip, Cannon'un telefonuna gönderiyor. Böylelikle, vücut ısısındaki değişimler gibi değerleri takip eden bir yazılım üzerinden, Cannon örneğin yakın zamanda ateşi çıkacak gibiyse, bunun haberini önceden almış oluyor. Cihazlardan daha garip tek şey, bunları elinizi kolunuzu sallayarak girip, "ben vücuduma çip taktırmak istiyorum ya" diyerek alabileceğiniz web sitelerinin bulunuyor olması.

KADERİN ÖTESİNDE

Genler nedir ki! Bir avuç rastgele yerleşmiş protein! Ya genleriniz size yamuk bir omurgayla doğacağınızı, veya bacaklarınız olmayacağını dikte etmiş olsaydı? O zaman "kader" deyip boyun mu eğecektiniz? Diyelim ki çocuğunuz doğmak üzere, fakat fark ediliyor ki doğduğunda yürüyemeyecek. Anne karnındayken genlerinde yapılacak ufak bir değişimle bu sorunu ortadan kaldırmak mümkün olsa, çocuğunuzun genlerini değiştirtmez miydiniz? İşte "Do-It-Yourself Biology" adı verilen akımın üyeleri bu konuda



Elektromanyetik alanlara "dokunabilmek" için parmak uçlarına mıknatıs yerleştiren tuhaf insanlar var. Ataç bunun yan etkisi.

BİLİM VE KURGU

Aslında biohacking konsepti bize o kadar da yabancı değil. Severek takip ettiğimiz bilim-kurgu film ve oyunlarında sıklıkla görülen bir olgu; normal bir karakterin, bilim yoluyla bedeninin değişmesi ve bu karakterin bambaşka biri haline gelmesidir. Spider-Man'in bir örümcekten çaldığı gen modifikasyonundan mı bahsedeyim, Kaptan Amerika'nın resmen kimyasal bir formül kullanarak süper insan oluşundan mı, Iron Man'in sadece pahalı bir zırh giyen normal bir adam olduğundan mı, Solid Snake'in savaşçı genlerine sahip olacak şekilde yetiştirilmesinden mi... Bilim yoluyla biyolojisi değiştirilmiş karakterler o kadar yaygın bir fikir ki, halihazırda var olan örneklerini çoğu zaman görmüyoruz bile.



uzmanlaşıyor. Amaçları, herkes tarafından yapılabilecek ekipmanlar kullanarak, genetiği değiştirilmiş canlılar üretmeyi, herkesin evinde yapabileceği bir olay haline getirmek. DIYbio'cuların çoğu bunu hobi olarak gören biyologlar. Boş zamanlarında, daha önce var olmamış canlı türlerini sıfırdan var etmeye çalışan bu insanlar, bir araya gelip projeler yürütüyor, ipuçlarını paylaşıyor, birbirlerine sorular soruyor. DIYbio hareketinin kontrolsüz gen modifikasyonları, FBI'ın da dikkatini çekmiş durumda. 2009 yılında hareketin içine gizlice kendi çalışanlarını yerleştiren FBI, bu insanların kontrolsüzce çalışarak bir tür süper virüs oluşturma ihtimalinden korkuyordu. Risk günümüzde hâlâ gerçek, ve net bir çözüm bulunabilmiş değil.

Proje başarılı olursa, korkmak için yeterince nedenimiz var. Zira genetiğimizi istediğimiz gibi değiştirebilmemiz demek, yarın öbür gün ortalıkta doğru düzgün bir şekli bile olmayan yaratıklar görebiliriz demek. İnsanlar kendilerini herhangi bir şeye dönüştürebilir.

DÜŞÜNCENİN ÖTESİNDE

Beynimizin %10'unu kullandığımız konusundaki iddiaların asılsız olduğunu geçtiğimiz aylarda konuşmuştuk. Fakat %100'ünü en mükemmel şekliyle kullanmadığımız da doğru. Beynimiz gün içinde bir sürü hata yapıyor: Bir şeyleri unutuyoruz, isimler veya yüzler aklımıza gelmiyor, kararsızlık veya iradesizlik olabiliyor, beyin yoruluyor, sağlıksız şeyleri arzuluyor, yepyeni bir anı sanki "daha önce yaşamıştık bunu!" gibi algılamanıza sebep oluyor... Liste uzar gider böyle. Kısacası, beynimiz mükemmel değil. Peki geliştirmek mümkün mü?

Beyin, elektrik dalgaları üretip bunları değişik bölgelerde birbiriyle iletişim haline sokan, bu işlemlerin sonucu olarak da etrafından bilgi toplayıp yorumlayabildiği kadarıyla bize yansıtan bir organ. Fakat ya beyninizi daha keskin hale getirmek isteseydiniz? Bu mantık, vücudun geri kalanı için geçerli: Kaslar çalıştıkça güçleniyor, kemikler yük bindikçe yoğunlaşıyor; o halde beynimizi nasıl çalıştırıp geliştirebiliriz?

Aslında bunun için var olan binlerce yöntemden birisini çoğumuz her gün kullanıyoruz bile: Kahve! Kahvenin içindeki kafeinin, yüzlerce bilimsel araştırmada beynin tepki verme hızını, hafızayı, akıl yürütme yollarını ve benzeri düşünme mekanizmalarını olumlu yönde etkilediği kanıtlanmış durumda. Biohacker'lar, dikkatlice ölçtükleri miktarlarda kafeini meditasyon, beyin dalgalarını uyaran ses tonları ve ufak elektrikli sinir uyarıcılarla birleştirerek, kendi deneylerini yapıyorlar. İnternette reaksiyon süreniz, mantık yürütme kabiliyetiniz gibi etmenleri ölçmenize yarayan siteler mevcut. En popülerlerinden biri olan **Quantified-Mind.com** adresinde kendi küçük deneyinizi yapabilirsiniz.

Örneğin, ilk üç gün her sabah aynı testleri aç karnına yapın. Sonraki üç gün, sabah bir fincan kahve içtikten sonra aynı testleri yapın ve sonuçlarınızın ortalamalarını karşılaştırın. Böylece kendi beyninizin nasıl çalıştığını daha net keşfedebilir, belki biraz yavaş kaldığınız alanlar varsa onları nasıl geliştirebileceğinizi görebilirsiniz.

SON KARAR

Biohacking macerasının, sonunda nereye bağlanacağını kestirmek zor. Elbette gün gelip insanoğlunun biyolojisi üzerinde tamamen kontrol sahibi olduğu zamanları da göreceğiz. Fakat oraya giden yol üzerinde ne gibi çılgınlıklarla karşılaşılacak? Anne-babasının bodrum katında kurduğu laboratuvarda kendi genleriyle oynayıp, kendini kazara dört kollu bir yaratığa çeviren ilk insan kim olacak? Aklı selim okurlar olarak biz şimdilik olayı uzaktan takip etsek de, bu cesur ve bazen deli insanlardan alabileceklerimize bakarsak biohacking toplumunun deneylerinden bazı dersler çıkarabiliriz. Bedenimizi ve sınırlarını tanımakta, ölçmekte ve keşfetmekte fayda var. İyi beslenme ve sağlam bir uykunun zihin fonksiyonlarını daha etkili hale getirdiği açık. Sevenler için çay-kahvenin de faydaları var. Bunun dışında iyice merak edenler için, bahsettiğimiz Cron-o-Meter ve Quantified Mind gibi ücretsiz hizmetleri kullanarak beslenme ve zihinsel performansınız gibi değişkenleri kontrol edebilirsiniz.

Bilim, doğa ve insanlığın sınırları olmayan zamansız mücadelesinde, cesur ve bilgili bir rol almanız dileğiyle kapatıyorum. Yıldızların ve kendimizin ötesine gidebiliriz! Yazıyı biohacker'ların ünlü sözlerinden biriyle bitirmeyi uygun gördüm:

"Vücudunuz donanımdır; değiştirin!
Aklınız yazılımdır; güncelleyin!
Ölüm hastalıktır; savaşın!"

YENİ BİR FİKİR DEĞİL

Biohacking'in temel mantığı neredeyse hepimizi kapsıyor. Dışarıdan bakınca biohacker topluluğu, ümitsiz işler peşinde koşan, tehlikeye meyilli bir avuç hayalperest gibi duruyor olabilir. Fakat bir düşünün; halihazırda kaçımız gözlük takıyoruz? O gözlük de bir çeşit biohack değil mi? Gözleri zayıflamış birisi, dışarıdan vücuduna taktığı bir aparat sayesinde görüşünü geri kazanıyor. Diş telleri, sargılar, protezler, işitme cihazları, tıbbi müdahaleler, estetik operasyonlar... Bunların hepsi, insanların kendi fiziksel benliklerini alıp zihinlerindeki bir şekle göre değiştirme çabası, ve dolayısıyla da bir çeşit biohack.

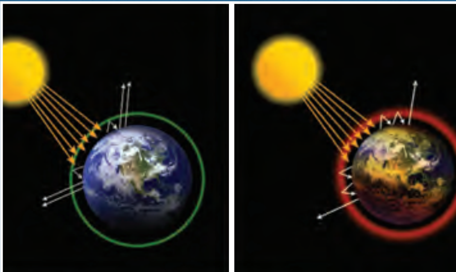
KÜRESEL ISINMA

ERİYEN BUZLARDAN SEN SUÇLUSUN

Oyunlardaki felaket senaryolarına bakınca, küresel ısınma sonucu gerçekleşen iklim değişikliğinin gözde bir seçim olduğunu görüyoruz. Örneğin yakın zaman oyunlarından *Anno 2070*'de kutuplardaki buzullar erimiş ve tüm dünya sular altında kalmıştır. Bir zamanların dağlık yükseltileri, su yüzeyindeki nadir yerleşim merkezlerine ev sahipliği yapar. Daha yakın bir geçmişte, 2045 civarında geçen *Brink* de benzer bir konuyu ele alır. "Ark" olarak bilinen, insan yapımı yüzen ada, ortalıkta ayak basacak toprak kalmayınca on binlerce insan için bir sığınağa dönüşür.

Küresel ısınma, *Civilization* oyuncularının eninde sonunda başına bela olan felaketlerden biridir. Yükselen deniz seviyesi, kıyılardaki yerleşim merkezlerini ve birimleri yok edebilir. İleri teknoloji sayesinde buna çare bulmak mümkündür; tabii o zamana dek çoktan tası tarağı toplayıp su altı şehirlerine veya uzaya taşınmadıysanız... İleri teknoloji demişken, "Sid Meier's" takısı alan bir diğer oyun, yani *Alpha Centauri* de aynı beladan muzdariptir. Ama bu kez işi abartıp adeta güneşi balçıkla sıvamak, nihayetinde de gezegeni soğutmak mümkündür.

"Ciddi oyun" olarak tanımlayabileceğimiz, eğlenceden ziyade eğitime ağırlık veren oyunlara baktığımızda, doğrudan küresel ısınma ve benzeri sorunlarla mücadele etmek üzerine kurulu olanları görüyoruz. Bilindik bir örnek olarak 2011 yapımı bir sıra tabanlı strateji / simülasyon oyunu olan *Fate of the World*'ü gösterebiliriz. Zor bir oyun, ancak "gerçekten" zor değil.



Dünya'nın ılımlı, yaşama elverişli yüzey sıcaklığını atmosferimize borçluyuz.

Ancak sera etkisi nedeniyle güneş ışınları atmosferden çıkamadığında, normalden fazla ısınıyoruz.

BAZI GERÇEKLER

Küresel ısınma var mı? Eğer varsa, insan kaynaklı mı? Bu başlıca iki tartışma konusu, özellikle Amerika Birleşik Devletleri medyasında sıkça gündeme geliyor. Lakin bu tartışmalar bir işe yaramaktan çok, gündemi işgal ediyor. Dikkatimizi gerektiren esas konularsa her zamanki gibi arada kaynayıp gidiyor.

Küresel ısınmanın varlığı sayısız bilimsel araştırma ve kanıt tarafından desteklenen su götürmez bir gerçek. Bilim dünyasında bu konuda bir görüş ayrılığı söz konusu değil. Aynı şekilde, eldeki veriler küresel ısınmanın çok büyük ölçüde çeşitli insan faaliyetleri sonucu artan sera etkisinden kaynaklandığını gösteriyor. Sera etkisinin ne olduğunu artık hepimiz biliyoruz, ama yine de kısaca hatırlatalım: Atmosferde bulunan karbondioksit ve diğer sera gazları, Dünya'dan yansıyan Güneş ışınlarını soğurarak çevresinde ısınmaya yol açıyor. Bu durum bizim için yeryüzünde yaşamı mümkün kılmakla birlikte, sera gazlarının miktarının artması tam aksi yönde bir tehdit oluşturuyor.

Küresel ısınmanın varlığını, ciddiyetini ve/veya insanlığın bu olaydaki rolünü bilinçli olarak reddedenler var mı, var. Ancak birçoğunun politik veya "duygusal" nedenlerle hareket ettiğini, etik değerlerden ödün verdiğini görüyoruz. Yakın zamandan örnek vermek gerekirse, siyasetçiler tarafından sıkça kaynak gösterilen Wei-Hock Soon, iklim değişiminin Güneş'teki olağan hareketlilikten ileri geldiğini savunuyor, endüstriyel faaliyetlerin etkisini reddediyordu. Ancak geçtiğimiz ay, bu "saygın" bilim ada-

BİREYSEL ÖNLEMLER

Bilinçli birer dünya vatandaşı olarak hepimizin iklim değişimine karşı mücadele etmesi gerekiyor. Bu doğrultuda atabileceğimiz başlıca birkaç adım şöyle:

- Her türlü elektrik, enerji, yakıt tasarrufu
- Sıcak su kullanımını mümkün olduğunca azaltmak
- Toplu taşıma araçlarına veya bisiklete yönelmek
- Çöpleri ayrıştırmak, geri dönüşüme katkıda bulunmak
- Ağaç dikmek ve var olan ağaçları korumak



DÜNYA'NIN ORTALAMA YÜZEY SICAKLIĞI SON YÜZYILDA 0,75ºC ARTTI

BİLGİSAYAR SİMÜLASYONLARI SAYESİNDE DÜNYA'NIN GELECEĞİNİ GÖREBİLİYORUZ VE ELDE ETTİĞİMİZ SONUÇLAR KARAMSAR BİR TABLO ÇİZİYOR.

mının fosil yakıt üreticilerinden 1,25 milyon dolarlık "araştırma fonu" aldığı belgelendi.

AĞIR OL BAKALIM

Kabul etmek gerekir ki gerçekteki durum, sanal dünyalardaki kadar ciddi değil. Oyunlarda ve diğer kurgu eserlerde iklim değişikliğinin etkisi epey abartılıyor: Tüm dünya çölleşmiş, suyla kaplanmış ya da donmuş oluyor. Dev hortumlar ve fırtınalar önüne geleni silip süpürüyor, deniz seviyesi birdenbire yükseliyor...

Bu konudaki en uç örneklerden biri olarak *Submarine Commander* adlı PS1 oyununu gösterebiliriz. Küresel ısınma bu oyunda etkisini o kadar hızlı gösteriyor ki, denizaltındakiler yüzeye çıktığında bambaşka bir tabloyla karşılaşıyor. Oyunun sonunda ise (artık bu saatten sonra oynamazsınız herhalde) iş çığrından çıkıyor: Uydu destekli küresel soğutma çalışması o kadar çabuk ilerliyor ki, son savaşın ardından ağır hasar alıp batmakta olan denizaltınız, alçalan deniz seviyesi sayesinde kurtuluveriyor.

Gerçekte durum elbette böyle değil. Küresel ısınma ya da genel olarak iklim değişikliği, çok yavaş ilerleyen bir süreç. Gezegenin eksenini kaydırmak ya da yörüngesini değiştirmek gibi bir çılgınlık yapmadığınız sürece, ciddi etkileri ancak yıllar, hatta yüzyıllar içinde kendini gösteriyor. Yeryüzünün ani bir değişime uğradığı, *The Day After Tomorrow*-vari bir felaket senaryosu gerçekçi değil. Gerçekte bu gidişle başımıza gelecek olan şeyse özetle şu: Yeryüzü yavaş yavaş bizim için daha az yaşanır bir hal alacak.

YAKTIN BİZİ SANAYİ DEVRİMİ

Yaşadığımız iklim değişiminin nedeni belli. Kömür başta olmak üzere fosil yakıt tüketen enerji santralleri, fabrikalar ve araçların yanı sıra, endüstriyel tarım ve hayvancılık da bizi felakete sürükleyen etmenler arasında. Dünya'nın ortalama yüzey sıcaklığı son yüzyılda yaklaşık 0,75°C artmış durumda. Teknolojinin sorumsuzca kullanımı bu süreci daha da hızlandırıyor.

Durumun ciddiyeti ülkemizde ne yazık ki yeterince ciddiye alınmıyor. Çevre ve Orman Bakanı'nın, zamanında "Küresel ısınma Türkiye'yi tehdit etmiyor. Tedbirlerini aldıktan sonra her şeyin çözümü var" gibi rahat bir açıklamada bulunduğu, ta 1997'de imzalanan ve zaten 2012'de sona erecek olan Kyoto Protokolü'nün ancak 2009'da formalite icabı kabul edildiği bir ülkede yaşıyoruz. Öte yandan, dünya geneline baktığımızda da durum pek iç açıcı değil. 2010 verilerine göre Çin (%24,65), ABD (%16,16), Hindistan (%5,98) ve Rusya (%5,18) dünyadaki toplam karbondiyoksit salınımının yaklaşık yarısını oluşturuyor. Bu ülkelerin çevre ve enerji politikaları ise gezegenimizin geleceğinden ziyade ekonomik kaygılar üzerine kurulmuş durumda.

İklim değişimi yarın değil bugün, acilen önlenmesi gereken bir sorun. Helsinki kıyılarında güneşlenme hayali kuranlar bir yana, hepimizi kötü yönde etkiliyor. Üstelik yalnızca uzaklarda bir yerde buzulların eriyip deniz seviyesinin yükselmesi gibi görünür sonuçları değil, dolaylı etkileri de var. İklim değişikliğinin toplum dinamiklerini kayda değer ölçüde etkilediğini savunan birtakım araştırmalar söz konusu. Örneğin birkaç ay önce PNAS adlı bilim dergisinde yayımlanan bir araştırma, küresel ısınma ve yanlış çevre politikası kaynaklı kuraklığın yol açtığı kitlesel göç ve hoşnutsuzluğun Suriye'deki halk ayaklanmalarında önemli payı olduğunu öne sürüyordu.

Küresel ısınma sanal değil, gerçek bir tehlike. Sıcaklar iyice başımıza vurmadan dur demenin zamanıdır. **-Eren**



NEDEN HÂLÂ KAR YAĞIYOR?

"Madem ki maymundan geldik, neden hâlâ maymunlar var?" sorusunun bir değişiği olan bu cümle, bazılarımızın aklını kurcalayor. Elbette bu durumun da bir açıklaması var. İklim dediğimiz şey çok karmaşık bir sistem. Eriyen her parça buzu, ya da her kurak toprak parçasını doğrudan küresel ısınmaya bağlamak mümkün değil. Benzer şekilde, "bu kış İstanbul'a çok kar yağdı, demek ki küresel ısınma diye bir şey yok" gibi bir çıkarımda bulunmak da doğru değil. Bütün dünyada aynı anda hava ısınmıyor; doğadaki dengesizlikler, alışılmışın dışında sıklık ve kuvvette düşen yağışlar ve benzeri olaylar da kimi zaman iklim değişiminin bir parçası. Bilim insanları emin olmak için yıllar boyunca gözlem ve deneyler yapıyor, veriler topluyor. Ardından, elde edilen istatistiklere ve ortalama değerlere bakılarak bir sonuca varılıyor.





APPLE MART ETKiNLiĞi

Apple'ın Tim Cook önderliğinde yeni kimliğine kavuştuğu 2015 yılı için en büyük macerası tabii ki Apple Watch'un tanıtımıydı. Ve geçtiğimiz ay bu maceranın ilk sıcak teması gerçekleşti: Herkes çalışır haldeki Apple Watch'ları denemek için Apple'ın Mart etkinliğe koştu. Bu arada, Apple sadece saatlerle yetinmedi, gelecekten bir pencere açıp bize yeni nesil MacBook'u da gösterdi ve 2008'deki MacBook Air'e verilen ilk tepkinin bir benzerini verdirtti herkese. Yine de MacBook Air'in en çok sevilen dizüstü olmadan önce ciddi değişiklikler geçirdiğini de unutmayalım. Bunun dışında Apple, Apple Watch ile girdiği sağlık ve spor takibi hizmetlerinin bir bağlantısı olarak oldukça önemli ResearchKit'i tanıttı. Hastalıklar ve yaşam tarzı arasındaki bağlantının teknolojiyle daha da yakından takip edilecek olması hayli önemli bir gelişme olarak ortaya çıktı. **-Hakan Özgül**

APPLE WATCH

Saatlerinizi Ayarlayın

Şüpheciler, bekleyip görecek olanlar ve parası elinde bekleyenler olarak çoktan üçe ayrılmıştık ama hepimizin ortak merakı, teknolojiden çok Apple Watch'un kaç paraya satılacağıydı. Ve nihayet cevabımızı aldık. Apple Watch, 38mm ve 42mm olarak belli başlı kayışlarla eşleşmiş bir şekilde paketler halinde satılacak. Çıkış tarihi 24 Nisan ama tabii bu tarih ABD, İngiltere, Fransa ve Almanya gibi birkaç ülke için geçerli sadece. Sene sonuna kadar ülke sayısının artıp Türkiye'nin de listeye girmesini bekliyoruz.

Ekim ayındaki ilk duyurusunda Apple Watch'un başlangıç fiyatı 349$ olarak belirlenmişti. Bunun, 38mm'lik Apple Watch Sport'un fiyatı olduğu artık kesinleşti. 42mm'lik Apple Watch Sport ise 50 dolarlık bir farkla 399$'a satılacak. Apple Watch Sport, alüminyum ve Ion-X denilen güçlendirilmiş camla beraber, plastik kayışlarıyla hem hafif, hem de en ekonomik model.

Apple Watch'un standart versiyonu paslanmaz çelik ve safir çizilmez ekranlara sahip olacak. Bu versiyonun başlangıç fiyatı 38mm'de 549$ ve Sport versiyonunda bulunan plastik kayışlara sahip. Aynı saatin 42mm'lik versiyonu da 50$ farkla 599$'dan satışa çıkacak. Eğer klasik



deri kayışa geçmek isterseniz ödeyeceğiniz bedel 649$ (38mm) ve 699$ (42mm) olarak değişiyor. En üst seviyede ise Apple Watch, siyah metal gövde ve kayışlarıyla beraber 38mm'de 1049$, ve 42mm'de 1099$ olarak satışa çıkacak.

Büyük olay olan 18 ayar altın Apple Watch Edition'ın fiyatları ise 10.000$'dan (38mm) başlıyor. Aynı saatin 42mm'si 12.000$. En üst seviyede Apple Watch Edition, 17.000$'a çıkıyor ve farklı kayış seçenekleriyle bu fiyatı daha da şişirmeniz mümkün. Bu fiyatlar normal bir teknoloji ürününe göre absürt kaçsa da, bulunduğu altın saat piyasasına göre gayet normal. Ancak tabii ki ortada bir gerçek var; o da altın saatler sadece bir statü göstergesi değil, aynı zamanda bir yatırım aracıdır. Apple Watch'un bu tip bir piyasada altın versiyonuyla ne tür bir iz bırakabileceğini zaman gösterecek.

Şimdilik Apple Watch için geliştirilen neredeyse bütün üçüncü parti app'ler, aslen iPhone üzerinde çalışan birer eklenti. Bu Apple Watch'un ilk jenerasyonu için oldukça yetersiz bir başlangıç zira iPhone'un kullanım alışkanlıklarının Apple Watch'a direkt olarak geçirilmesi oldukça zor. Örneğin kim Apple Watch üzerinden Instagram takip etmek ister ki? Bu sorun, Apple Watch'un kendi kullanım alışkanlıklarının kullanıcılar tarafından keşfedilmesinden sonra giderilecektir ancak şu an Apple dahil olmak üzere kimse Apple Watch'ta birkaç sene sonra ne tür app'ler bulunacağını tahmin bile edemiyordur. Tabii ki Apple Pay ve Siri, Apple Watch'un geleceğinde ve başarısında büyük rol oynayacak, ancak küresel anlamda bir entegrasyon olmadığı sürece bu iki hizmetin Apple Watch'a yardım etmesi oldukça güç.

MACBOOK

Kilosu 5000 Lira

Apple 2008'de MacBook Air'i duyurduğunda, uzun vadede kimse bu düşük performanslı aygıtın piyasayı nasıl değiştireceğini hesap edemezdi. Ultra taşınabilirlik çok da yeni bir fikir olmamasına rağmen, Air'in kendi kategorisini yaratması pek de uzun sürmedi. Intel'in Ultrabook olarak adlandırdığı bu yeni akım, şu an dizüstü piyasasının azımsanmayacak bir bölümünü oluşturuyor.

Şimdi karşımızdaki yeni MacBook'a baktığımda gördüğüm şeyin bir tekerrür olmadığını düşünüyorum. Bu yeni MacBook çok beklediğimiz retina ekranlı MacBook Air olmasına rağmen, ondan çok daha hafif ve o kadar fazla radikal kararla değişime uğratılmış ki, birkaç sene sonrasının tipik bir prototipine bakıyormuşum hissi veriyor. Kısacası yeni MacBook, kaçınılamaz bir şekilde Ultrabook'ların ve dolayısıyla Air'in yeniden tanımlanmasında çok büyük bir rol oynayacak.

Tasarım olarak bir iPad ile MacBook Air karışımı olan yeni nesil MacBook, Air'in aksine bir MacBook'dan çok iPad'i andırıyor. 920gr'lık ağırlığı ve 13,1mm'lik kalınlığıyla MacBook Air'i bile kütük gibi gösteren bu dizüstü, orijinal iPad'in 13,4mm'lik halinden bile ince. Yine de safkan bir dizüstü olarak tam tuş takımlı bir klavyeye ve 12 inçlik bir ekrana sahip. Ekran IPS bir panel ve çözünürlük 2304x1440.

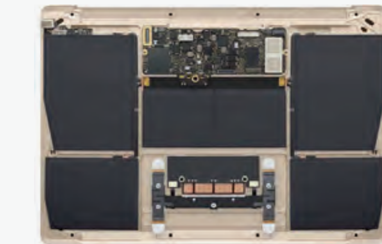
ALTIN, UZAY GRİSİ VE GÜMÜŞ OLMAK ÜZERE ÜÇ RENK SEÇENEĞİ VAR MACBOOK'UN.

Fansız ve 4,5 Watt enerji tüketimine sahip Broadwell Core M (Y sınıfı) işlemcilerini kullanan MacBook'un içindeki anakart bileşeni bugünkü bir MacBook Air'in aynı bileşeninden %67 daha küçük. Bu da aletin hem daha incelmesine hem de pile daha fazla yer ayrılmasına olanak sağlamış. Apple pil teknolojisinde de değişikliğe giderek MacBook'un daha fazla pil kapasitesine sahip olması için aletin en ince noktalarına sığabilecek incelikte birkaç parçadan oluşan teraslı piller üretmiş. Böylece normal pil şekline göre %35 daha fazla pil kapasitesini MacBook'a sığdırmışlar. MacBook bu pillerde 9 saatlik bir şarja sahip. Bu her ne kadar diğer üreticilerin Core M ile ulaştıkları pil ömürlerinin yanında oldukça az kalsa da hiçbir üreticinin daha bu kadar ince ve hafif bir dizüstü üretemediği söyleyebiliriz.

Klavye tuşlarının standart mekanizmasının yerine MacBook'un inceliğini destekleyecek daha düşük profilli kelebek tuş mekanizmaları da yeni MacBook'la beraber geliyor. Bu tuşlar normal dizüstü klavyelere göre çok daha az basma hissine sahip ancak tabii ki buna da alışacağımız söyleniyor. Ayrıca MacBook yeni nesil bir trackpad'e sahip. Bu trackpad'e Apple, Force Trackpad diyor. İncelen profille beraber trackpad'in içine entegre tuş mekanizmasına yer kalmadığını söyleyen Apple, yeni mekanizmayla trackpad'in altında basınca göre tepki veren bir taptic titreşim motorunun size aynı hissi vereceğini söylüyor. Bu mekanizmanın bir benzeri Apple Watch'da da kullanılıyor. Force Touch denilen bu mekanizma normal trackpad tuşları dışında sert bastığınızda üçüncül bir fonksiyonu da trackpad'e ekliyor. Buna örnek olarak Quicktime'da hızlı ileri/geri sarmak için trackpad'e sert bastığınızda basınca göre hızlanıp/yavaşlayan bir mekanizma gösterildi. Uzun vadede geliştiricilerin bu mekanizmayı kullanıp değişik şeyler yapacağını tahmin edebilirsiniz.

Bu değişikliklerin yeterli olduğunu mu düşünüyorsunuz? Durun, size daha alette bulunan bağlantılardan söz etmedim. Yeni MacBook sadece iki adet bağlantı bulunduruyor. Bunlardan biri USB-C adında yeni nesil bir bağlantı ve diğeri de bildiğimiz tipik kulaklık bağlantısı. Şaka gibi değil mi? Şimdi bunu tek bir USB bağlantısı ve DVD-ROM'u bulunmayan MacBook Air'le karşılaştırın. Ne kadar da benzer. USB-C, Apple'ın iOS aygıtlarında bulunan Lightning bağlantısının aksine endüstri standardı ve USB'nin ilk çift taraflı takılabilen bağlantı türü. Yakında tüm USB bağlantılarımız bu bağlantı üzerinden olacak çünkü mevcut USB bağlantısını kimse sevmiyor (USB kablolarını hep üçüncü denemede takan herkese selam olsun). USB-C, yeni nesil USB 3.1 protokolünde 5gbps bağlantı hızında çalışıyor. Bu protokolün bir farklı özelliği ise şarj olarak kullanılabilecek olması. Bu yüzden Apple, MacBook'larda standart olan Magsafe şarj bağlantısından tamamıyla vazgeçmiş.

Uzak geleceğe hitap eden bir alet olarak MacBook'u bugünün mevcut USB aygıtlarıyla kullanmak isteyenlere ise Apple'ın Türkiye'de 250TL'ye satacağı USB-C, USB, HDMI adaptörlerini göstermek istiyorum. Artık MacBook'un 4.300TL'den başlayan fiyatlarına bunu da ekleyip kısa vadede mantıklı bir alışveriş yapacağını düşünen varsa beri gelsin derim.



CAPACITIVE GLASS SURFACE

TAPTIC ENGINE

FORCE SENSORS

PUSULA

KUZEY KUTBUNUN ÇEKİCİLİĞİ

Hiç kayboldunuz mu? Daha sonra yolunuzu nasıl buldunuz? Sora sora Bağdat bulunur derler; peki ya balta girmemiş bir ormanda veya uçsuz bucaksız bir okyanusta yolu kime sormalı?

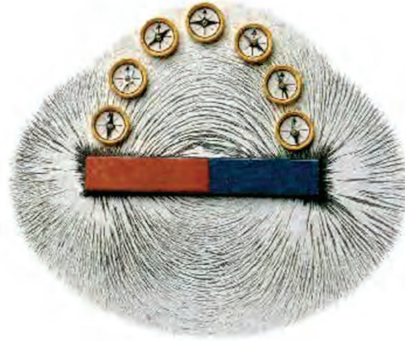
İnsanoğlu binlerce yıl boyunca yönünü güneşin veya diğer yıldızların konumuna, çevresindeki yer şekillerine ve doğal yaşamdan yakalayabildiği ipuçlarına bakarak kestirmeye çalıştı. Milattan önce 200'lü yıllarda Çin'de doğal manyetit taşından faydalanan bir araç ortaya çıksa da, kehanet amaçlı kullanılarak hedefini şaşırdı. Yön bulma görevine ancak XI. yüzyılda kavuşan pusula, XIII. yüzyılda Batı'ya taşınarak tarihe adını yazdırdı. Pusulanın kullanımı deniz ticaretini daha güvenilir kıldı ve coğrafi keşiflerin önünü açtı.

Şimdilerde uydu tabanlı konum belirleme sistemleri gibi ileri teknoloji ürünlerinden faydalanabiliyoruz. Hatta akıllı telefonunuza indirebileceğiniz sıradan bir uygulama, cihazın içindeki manyetometreden faydalanarak pusula görevi görebiliyor. Lakin basit, analog pusulalar halen birçok gezginin bir numaralı tercihi.

NASIL ÇALIŞIR?

Pusula hakkında bilinmesi gereken en önemli detay, coğrafi kuzeyi değil manyetik kuzeyi göstermesidir. Bu iki nokta örtüşmediği gibi, bulunduğunuz konuma göre aralarındaki açı farklılık gösterir. Eğer ki kabaca bir yön tahmininden ötesini amaçlıyorsanız, yaptığınız ölçüm üzerinden ayrıca bir hesaplama yapmanız gerekir.

Pusula dediğimiz şey özünde, mıknatıslanmış bir iğneden ibarettir. İğnenin iki ucu genellikle iki ayrı renge boyanır; kırmızı uç kuzeyi, diğer uçsa güneyi temsil eder. Kuzey ucunu pusulanın kadranındaki N harfiyle aynı hizaya getirdiğinizde yönünüzü bulmuş olursunuz.



Pusula iğnesinin hareketi Dünya'nın manyetik alanı tarafından sağlanır. Manyetik alan, iğne üzerinde tork uygulayarak bir ucunu Dünya'nın kuzey kutbuna, diğer ucunu güney kutbuna doğru çeker. Pusula düzgün tutulduğunda kısa süre içinde denge sağlanır ve yönler tespit edilir. İğne, rahat hareket etmesi için sürtünme kuvveti düşük bir nokta üzerine yerleştirilmiştir. Modern pusulaların içini dolduran sıvı; iğnenin hareketini yumuşatır, salınımı azaltır ve pusulanın daha kararlı çalışmasını sağlar. **-Eren**

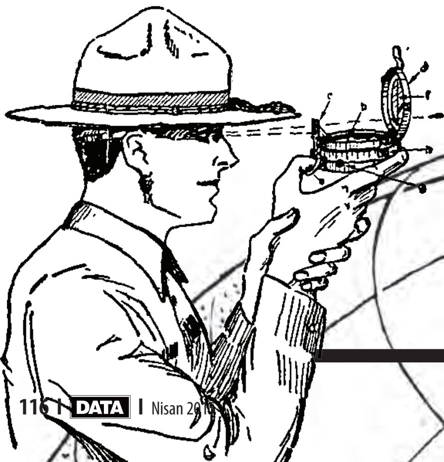
KUZEY BAZEN GÜNEYDİR

Kuzey kutbundayken nereye dönerseniz dönün her yön güneydir. Güney kutbundayken ise durum bunun tam tersidir; "güney kutbunun güneyi" bir anlam ifade etmez.

Pusulaların güney yarım kürede düzgün çalışıp çalışmadığı merak konusudur. Pusulalar manyetik kuzey kutbunu hedef aldığı için güney yarım kürede de olsanız kuzeyi gösterir. Ancak bulunduğunuz konuma göre sıradan pusulalarda bir denge sorunu ortaya çıkabilir. Güvenilir sonuç almak istiyorsanız, iğnesi güney yarım kürede de düzgün çalışmak üzere dengelenmiş global pusulalardan kullanmanız gerekir.

Hiçbir pusula her daim güvenilir değildir. Dünyanın çeşitli bölgelerindeki doğal oluşumlar, yakınındaki pusulaları saptırır. Türkiye'den bir örnek vermek gerekirse, Uludağ'daki volfram madeninin böyle bir özelliği vardır.

Manyetik kutupların sabit durmadığını da hatırlamak gerekir (2005 yılında 83°N 118°W coğrafi koordinatlarda bulunan kuzey kutbu, 2015 itibarıyla 86°N 160°W koordinatlarında bulunuyor). Kuzey ve güney kutuplar simetrik olmadığı gibi; ortalama 450 bin yılda bir yer değiştirir, kuzey ile güney tersine döner.



Manyetik kutup noktaları coğrafi kutuplardan kilometrelerce uzaktadır ve yıllar içinde yer değiştirir.

ASUS STRIX OYUNCU EKİPMANI SETİ



BIRAKIN O KENDİ KENDİNE VURSUN -POZAN ERTEN

Oyuncu ekipmanları, sadece üstünlük kurmak adına değil, tekli oyuncu deneyimlerinde de kolaylık ve keyif sağlamaları sebebiyle önemliler. Ama özellikle çoklu oyuncu odaklı, rekabete dayalı oyunlarda rakibe üstünlük kurmak adına, ekipman edinmek şart. Her türlü oyuncu donanımı konusunda kendi çizgisini ve tarzını yaratan **ASUS**, şimdi de **Strix** kod adını verdiği oyuncu seti ile yine rüyaları süsleyecek ürünlere imza atmış durumda. Bu yazıda Strix etiketi altında piyasaya çıkan **Tactic Pro Mekanik Klavye, Claw Optical Gaming Mouse, Pro Gaming Headset** ve **Glide Speed Gaming Mouse Pad** ürünlerinden oluşan sete bir bakış atacağız.

Öncelikle **Tactic Pro** kod adlı mekanik klavyeden başlayalım. Ben kendi adıma mekanik klavye aşığı bir insanım. Hal böyle olunca hem bir oyuncunun sahip olması gereken özelliklere sahip hem de mekanik olan bir klavyeye hayır diyecek değilim. Tactic Pro tam da böyle bir ürün işte. Genel aydınlatma özelliği karanlıkta işe yaramakla birlikte çok estetik duruyor. On adet makro tuşu, silindirik ses ayarı düğmesi gibi ekstra özellikler klavyenin harika tasarımına ortak oluyor. Makro tuşları genelde harflerin yerinden bir miktar çaldığı için beni biraz rahatsız etse de özellikle bu klavye, alan konusunda oldukça yaymış ve hiçbir şekilde mesafelerden çalmamış. Klavye gayet ağır ve geniş. Bu da onu koyduğunuz yerde taş gibi durmasını sağlıyor. Alıştıktan sonra yazı yazarken hiç sıkıntı çekeceğinizi sanmıyorum. Ürünün dört farklı *Cherry MX* anahtar seçeneği var: Black, Blue, Red ve Brown. Kullanım tarzınıza göre dilediğiniz anahtarı seçebilirsiniz. Çok oyun oynayanlar için Red, daha fazla yazı yazacaklar içinse Brown öneririm. Klavyenin 50 milyon tuş basma ömrü var.

Klavye ile harika bir uyum sağlayan **Claw Optical Gaming Mouse**, benim set içindeki favorim oldu. Çok uzun zamandır bu kadar iyi bir fare ile oyun oynamamıştım. Claw, oyun dışında her türlü kullanımda da müthiş bir performans sunuyor. Hızlı dpi ayarlama tuşları tam bir nimet. Avucunuza iyi oturuyor ve dış malzemesinin kalitesi size harika bir his veriyor. Uzun kullanımlarda bile elimi zerre terletmediğini de söylemeliyim. Sağ ele göre tasarlanmış olan Claw, üzerinde bulundurduğu 8 tuş ile size türlü imkânlar sunuyor. Özellikle FPS oyunlarında test ettiğim fareyi gönül rahatlığıyla devasa online oyunlarda ya da RYO'larda kullanabilirsiniz. 5000dpi'a kadar hassasiyet sunan Claw, kardeşi **Glide Speed Gaming Mouse Pad** ile bir araya geldiğinde yağ gibi akıyor. Sürtünmeyi en aza indiren kumaşı ile özellikle oyunlarda çeviklik ve hızlı fare kontrolü arayan oyuncular bu ikili sayesinde bayağı rahat edecekler. Turunculu siyahlı deseni belki hoşunuza gitmeyebilir ama Strix serisi ile olan uyumu bir harika.

Son olarak bütün bu seti tamamlayacak bir kulaklık gerekiyor: **Pro Gaming Headset**. Bu kulaklık ile birlikte çevik ve son derece hızlı hale gelmiş oyunculuğunuza bir de dikkat ekleniyor. 60mm neodimyum mıknatıslı sürücüler ile donatılan Strix Pro, size oldukça etkili ve kesin bir ses doğruluğu sunmayı hedefliyor. Ortam gürültülerini algılayan ve dış sesleri %90'a kadar azaltan bir yaka mikrofonuna sahip olan kulaklıkla geçirdiğim saatlere rağmen herhangi bir rahatsızlık hissetmedim.

Oyuncu ekipmanları konusunda toplu farelerden geldiğimiz bu nokta gerçekten inanılmaz. Rekabet duygusunun oyunların en büyük tatlarından biri olduğunu artık kabul etmek gerekiyor. Bunun içinse doğru ekipmanları kullanmak şart. Fiyatları bir miktar tuzlu olabilir ama bu setin birbiri ile olan uyumu size çok farklı bir oyun deneyimi yaşatacak.



ASUS CERBERUS GAMING HEADSET



HEM OYUN HEM DE GÜNLÜK KULLANIM PERFORMANSI ARAYANLARA -POZAN ERTEN

Hafif, ergonomik ve fiyatına göre yüksek performanslı bir oyuncu kulaklığı mı arıyorsunuz? Sizi hemen Cerberus'un etrafında bir toplayalım, söyleyeceklerimiz var. ASUS'un oyuncu ekipmanları konusunda üst seviye işler yaptığının kanıtlarından biri olan bu kulaklık, tasarımı ile çok fazla göz doldurmasa ve klasik bir görünüme sahip olsa dahi teknik özellikleri ile fiyatının hakkını fazlasıyla verebilecek kapasiteye sahip.

60mm neodimyum mıknatıslı sürücülere sahip olan kulaklığın yastığı 100mm boyutunda ve oldukça rahat. Dış sesleri engelleme konusunda da oldukça başarılı. Kendisinin hem PC hem de Mac için tasarlandığını söylemekte fayda var. Bununla beraber ASUS'un belki de mobil dahil bütün platformlar için aynı performansı veren ve tasarımı ile de buna destek veren tek ürünü. Oyun oynamak dışında müzik dinlemek, film izlemek gibi günlük kullanımlarda da size rahat bir kullanım imkânı ve iyi düzeyde bir performans veriyor. Sabit olmayan mikrofonu dilediğiniz zaman çıkarabiliyorsunuz. Çift çembere sahip yapısı ile kafanıza oturmama lüksü yok. FPS oyunlarında sürücülerine oldukça güvenen Cerberus, günlük kullanımda da özellikle müzik dinlerken size gerçek sesleri sunmayı vaat ediyor. Bunu da kayıt kalitesine bağlı olarak sonuna kadar gerçekleştiriyor. Temiz ve tok bir ses veren kulaklık özellikle bas konusunda sınıfı geçmiş durumda. PS4'ünüz ile de uyumlu olduğunu belirtmekte fayda var.

Hem oyuncu kulaklığım olsun hem de günlük kullanımda da işime yarasın diyorsanız fiyat/performans olarak piyasadaki en iyi kulaklıklardan biri olan Cerberus'u hiç çekinmeden önerebilirim.

ASUS STRIX DSP GAMING HEADSET

BAYKUŞ HEDEFİNİ BELİRLEDİ! -POZAN ERTEN

ASUS, ürünlerini belli bir konsept etrafında toplamayı çok seviyor ve bu konuda bana sorarsanız en başarılı olan marka. Strix de bu sınıflandırmadan nasibini alan yeni nesil oyuncu ekipmanlarından oluşan bir seri. Eski Roma ve Yunan mitolojisinde "baykuş" anlamına gelen Strix kelimesinden yola çıkarak isimlendirilen bu ürünler, özellikle kulaklık tasarımları açısından baykuş gözlerini, teknik özellikleri açısından da baykuş çevikliği, dikkati, hızı ve kararlılığını anımsatıyor. Bize göre harika seçilmiş bir konsept ve tasarım fikri. Elimizde bulunan Asus Strix DSP Gaming Headset ise yine bu sınıfta yer alan üst düzey bir kulaklık.

Bugüne kadar gördüğüm en şık kulaklık tasarımı bu üründe diyebilirim. Şeffaf görüntüsü ürüne inanılmaz bir hava katmış. Bununla beraber rahatça yön değiştirmesi artı bir özellik. Kulağınızda kalas gibi duran kulaklıklara göre çok daha esnek bir yapıya sahip. Ayrıca her bir kulaklığın genişliği 130mm ve kulağınızın içinde çok rahat edeceğine eminiz. ASUS'un yeni nesil kulaklık tasarımlarında artık standart haline getirdiği bir diğer durum da kulaklık tacının ayarlanamıyor oluşu. Onun yerine tacın altına başka bir bant çekerek, kulaklığın oyuncunun kafasına tam oturmasını hedefliyorlar ve ben bu dizaynı oldukça sevdim. Çünkü tacın ayarlanması bazen kontrolümüz dışında oynamalara sebebiyet verebiliyor. Bu tasarım ile kafanıza bir defa oturan ve daha sonra hiçbir şekilde yerinden oynamayan, kayma yapmayan bir kulaklık standardı oluşturmuş durumdalar. Plastik malzemeden oluşan ürün sağlam görünüyor ama siz yine de fazla zorlamayın deriz. Kulaklıkta kullanılan şeffaf malzeme de çizilmeye elverişli diyebiliriz.

Kulaklığın en büyük özelliği yanında DSP ismini verdiği ve ses kartı özellikleri taşıyan altıgen bir cihaz ile geliyor olması. Tasarımı oldukça şık görünen bu cihaz bilgisayarımızın yanına kuruluyor ve ses yönetimini ele geçiriyor. USB ile bağladığımız cihaza hemen kulaklığımızı takıp kullanmaya başlayabiliyoruz. Üzerinde bulunan bir adet büyük yuvarlak tuş ve 4 adet ufak tuş ile yapamayacağımız ses ayarı yok gibi. Dilerseniz kulaklığınız ile hoparlör arasında geçiş yapabilir, dış sesi yalıtabilir, 7.1 surround özelliğini açabilir ve oyun türüne göre oluşturulmuş profiller arasında geçiş yapabilirsiniz. FPS oyunlarında ayak ve silah seslerini öne çıkarabilir, yarış oyunlarında motorun sesini dinleyebilir, RYO'larda dövüş seslerinden keyif alabilirsiniz.

Tabii bütün bu özellikleri sadece bilgisayarımızda kullanabiliyoruz. Kulaklığın desteklediği mobil cihazlar ve PlayStation 4'te DSP özelliklerini kullanamıyoruz. Bilgisayarımızda ise özellikle müzik ve sinema adına ince detayına kadar kişiselleştirebileceğimiz profiller oluşturamıyoruz. Bu ufak bir sıkıntı olabilir. Fakat esas amacınız oyun oynamaksa, harika bir tasarıma, hızlı kurulum ve vaktinizi çalmayan hazır ayarlara sahip Strix DSP'nin, piyasada bulabileceğiniz en iyi kulaklıklardan biri olduğuna emin olabilirsiniz.





GTX 960 İLE ESKİ BİLGİSAYARINIZI HAYATA DÖNDÜRÜN

"IT'S ALIVE!" -ENİS KİRAZOĞLU



Bazen oyunculuk kariyerim adına çok büyük ikilemlerde kalıyorum. Uzun bir süredir ağırlıklı olarak oyunlarımı konsolda oynuyorum. Bunun en büyük sebebiyse artık evdeki bilgisayarımın güncel oyunlara burun kıvırması. Hayır, bilgisayarım bana başkaldırmıyor. Elinden gelmiyor artık garibanın, yetişemiyor güncel oyunların hızına, kaldırmıyor yüreği. Fakat oyunculuk anlamında PC'den konsola geçişim neredeyse tamamlandı derken geçtiğimiz aylarda bir şey oldu. Ofiste elime güzelcene bir PC geçti. Gittim Steam üzerinden ne zamandır oynamak istediğim birkaç bağımsız yapımı, daha önce konsolda oynadığım fakat PC'de daha iyi grafiklerle tekrar deneyimlemek istediğim ucuzlamış oyunları (*Max Payne 3*, *The Witcher 3*) edindim. Ve "Aman Allah'ım!" dedim. Tam kendimi keskin bir konsolcu olarak görürken, PC'de yaşadığım bu deneyim beni tekrar düşüncelere daldırdı. İki taraftan birini seçmek istemiyordum... İkisine de sahip olmak istiyordum. Ama benimle aynı fikirde olmayan biri vardı evde... Eski bilgisayarım... Kendisi bu düşünceme ortak olmuyordu. *"Hayır,"* diyordu *"hayır Enis, oynayamazsın!"*

Şu anda okumakta olduğunuz yazının arka plan hikâyesinin benim için önemini size anlatmam oldukça güç. Kaç aydır ne yapar ne eder de şu eski PC'mi hayata döndürürüm diye düşünürken elimizin altına böyle bir test imkânı geçmesi gerçekten de benim adıma bulunmaz bir nimet. Neredeyse evdeki bilgisayarıma eşit sevideki bir PC'nin olabilecek en uygun fiyatla hayata dönmesini izlemek paha biçilemez bir keyif oldu.

BU PC NASIL KURTULDU?

Elimizdeki kasa aşağı yukarı beş yıl öncesinin donanımı diyebileceğimiz parçalara ev sahipliği yapıyordu. 3,07GHz çift çekirdekli bir işlemci, 4GB bellek, standart Windows 7 işletim sistemi yüklü bir PC'ydi bu. Ekran kartı olarak da **NVIDIA GTX 470** kullanıyordu. Bu bilgisayarı açtığımızdaysa ilk hedefimiz biraz büyük oldu. Hâlihazırda yeni çıkmışken "dur bir *Battlefield Hardline* keyfi yaşayalım" dedik. Tahmin edebileceğiniz gibi yaşadığımız tek keyif, *Hardline*'daki kare oranlarını tek tek sayma keyfi oldu (çatışma esnasında 15, tutuklama esnasında 7fps). Açıkçası ara sahne ekranını bile tamamen izleyebildiğimiz için kendimizi şanslı sayarak ortamdan hızlıca uzaklaştık.

Hemen ardından bu aralar Sayın Akkol ile ofiste çokça lafını ettiğimiz *Dying Light*'a bir geçiş yaptık. Açıkçası çok umudum olan bir oyun değildi kendisi. *Battlefield Hardline* her ne kadar geniş alanlar sunsa da en nihayetinde sınırlandırılmış alanlara sahip bir oyundu. *Dying*

MAXWELL MİMARİSİ

GTX 960, bize hayat ışığı olmasının yanında farklı meziyetleri de olan bir ekran kartı. Düşük elektrik tüketimiyle hem 450W'lık güç kaynağı ile çalışabilirken hem de çevre dostu bir imaj çiziyor. Ayrıca aynı sebepten ötürü eski kasamızda da koca koca fanlara (ya da sıvı soğutmaya) ihtiyaç duymadan da kullanabiliyoruz.



Light'ın ise geniş bir haritası vardı. Geniş harita ve ekranda çok sayıda zombi gibi bileşenler yan yana gelince *Dying Light* henüz açılmadan içimi karartmıştı. Nitekim bu kez de çok duramadık oyunun başında. Elimizin altındaki kasa artık bağırıyordu "yeteeer!" dercesine...

Son zamanların bu iki popüler yapımını denedikten sonra kasanın çığlığına kulak vererek kurtarma operasyonuna giriştik. Giriştik dediysem, eldivenlerimizi giyip önlüklerimizi üstümüze geçirerek hummalı bir çalışmaya girişmedik. Yaptığımız tek şey, kasanın içerisindeki **GTX 470**'i çıkarıp yerine **GTX 960**'ı takmak oldu. Hepsi bu kadar. Bu noktada bir şey itiraf edeyim; testi beraber yaptığımız Sinan Akkol'a, *"ne yani, şimdi çalışacak mı bu oyunlar? Olur mu canım öyle şey?"* diye dalga geçercesine bir yorumda bulundum... Sonradan fark ettim ki asıl benimle dalga geçiliyormuş. Çünkü tabiri caizse **GTX 960**'lı kasa ağzımın ortasına vurdu.

Battlefield Hardline'ın tek kişilik senaryosunda yağ gibi akarken, multiplayer ortamlarında terör estirdik! Tamam tamam bir şey estiremedik, gelen geçen vurdu gitti... Fakat 50fps ortalama ile oyunu rahat rahat oynadık. Ve tek yaptığımız şey eski kasadaki ekran kartını çıkarmak, yerineyse **GTX 960**'ı koymak oldu. Başka bir donanıma dokunmadık, yazılımsal bir değişikliğe gitmedik. Kasanın tek bir parça değişimiyle iki oyunda da iyi bir performans göstermesi beni "evdeki problemi çözmem açısından" oldukça umutlandırdı. Eğer elinizde eski bir PC var ise, yeni oyunlarda artık tekliyorsa, evde değişim rüzgârlarının estiğini düşünüyorsanız **GTX 960** aradığınız kan olabilir. Ömrü kısalan bilgisayarınıza en ucuz "ömür uzatma" çözümünü **GTX 960** ile sunabilirsiniz.

FİYAT PERFORMANS

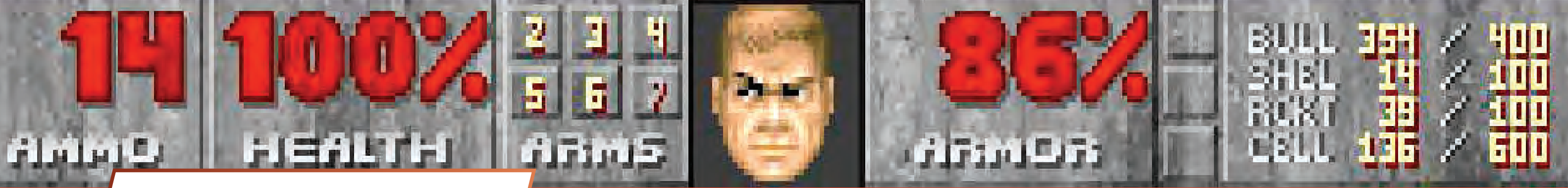
"Neden diğer ekran kartları değil de GTX 960?" sorusunun en önemli cevabı aslında fiyat/performans oranı. NVIDIA serisindeki ekran kartlarına baktığımız zaman GTX 960'ın fiyat aralığı performansına oranla hemen öne çıkıyor. Kendisinden önceki ekran kartı modelleriyle arasında büyük bir fiyat farkı olmaması ve kendisinden sonraki ekran kartlarıyla arasında çok büyük fiyat farkları bulunması onu özel bir yere koyuyor:

GTX 760 – piyasa değeri: 732-742TL arası • **GTX 770** – piyasa değeri: 1040-1160TL arası • **GTX 780** – piyasa değeri: 1430TL • **GTX 960** – piyasa değeri: 800-880TL arası
GTX 970 – piyasa değeri: 1200-1500TL arası

Doom

Çifteli shotgun'ın fişeklerini tazelerken çıkan o ses... Müzik gibi dinlerdik hakikaten. O sese hasta olanların sayısı hiç az değil. "Doom shotgun sound" diye bir yazın YouTube'a.

-Ömer



Haberler

■ Bu yaz vizyona girecek olan **Pixels** filminin fragmanı yayınlandı. Donkey Kong, Pac-Man gibi retro karakterlerin New York'u istila etmesini konu alacak enteresan yapımda **Adam Sandler** da oynuyor: **tinyurl.com/ogz90-pixels**

■ **Pac-Man**'den devam edelim... **Beric** isimli bir oyuncu, Pac-Man'in retro halini baz alarak enteresan bir yeniden yapım tasarlamış, çok da ilginç olmuş: **tinyurl.com/ogzpac**

■ **Metal Slug** ve **Contra** gibi oyunları özlediyseniz **Tio Atum** isimli bağımsız yapımcının yeni oyunu **Greedy Guns**'ı kesinlikle denemelisiniz! Eski nesil run&gun shooter keyfini öyle şirin grafiklerle birleştirmiş ki görmeniz gerek. Şu an açık beta sürecinde.

■ **Amiga** oyunlarını stabile en yakın halde oynayabileceğiniz **WinUAE**'nin yeni sürümü olan 3.1.0 Beta 13, geliştirici Toni Wilen tarafından indirmeye sunuldu. Yeni sürüm birçok bug'a çözüm getiriyor.

■ Amiga'yı anmaya devam... **RetroDemoScene** isimli YouTube kanalı, **The Chiperia Project Issue #1** isimli müzik diskini yayınladı. On parçalık bir tracklist'e sahip disketi WinUAE'den çalıştırabileceğiniz gibi, YouTube'dan çevrimiçi olarak da dinleyebilirsiniz.

■ Eski nesil platform oyunlarına bir saygı duruşu niteliği taşıyan **Bit Evolution** erken erişime açıldı. Oyun 70'ler, 80'ler ve 90'lara özgü grafikleri değişik bölümlere yedirilerek hazırlanmış. Şimdiden muhteşem duruyor!

■ Far Cry 3'e gelen **Blood Dragon** DLC'si her anlamda özeldi... **Majami Hiroz** isimli YouTube kullanıcısı "Blood Dragon C64'te olsa nasıl olurdu?" diye düşünüp izlenesi bir video hazırlamış: **tinyurl.com/ogzdragon**

■ **Nightfallcrawler** mahlaslı oyuncu içerisinde daha önce yayınlanmamış oyunların da olduğu 27 adet C64 oyunu içeren şahika bir paket yayınladı. Bir Google'ınıza bakar...

Karakter Evrimi / Nightmare



SHENG LONG DA KiM?

Street Fighter II'de Gizli Bir Karakter Bulundu!

Kafayı yedik arkadaşlar. Çıkmasının üzerinden bir yıldan fazla zaman geçti ama ofisteki zamanımızın %95'inde *Street Fighter II* oynuyoruz, derginin gerisini kalan %5'lik kısımda da hazırlıyoruz. Ve kolay olmuyor, evet...

Yalnız oyunda muhtemelen birçoğunuzun şimdiye kadar pek dikkat etmediği bir ayrıntı var. **Ryu** dövüşü kazandıktan sonra şöyle bir şey söylüyor: "**Kazanabilmek için Sheng Long'u yenmelisin**". E peki kim bu **Sheng Long**? Öyle bir karakter yok ki?

En azından şimdiye kadar olmadığını sanıyorduk. **Electronic Gaming Monthly** dergisindeki meslektaşlarımız Sheng Long'un sırrını ortaya çıkardı! Sheng Long oyunda var! Kendisi Ryu ve



Ken'in ustası ve oyundaki bütün karakterlerin hareketlerine sahip. **Chun-li**'nin döner tekmesi, **Sagat**'ın ateş topları... Neler yok ki adamda! Üstelik herkesten çok daha hızlı ve çok daha güçlü!

Oynanabilir bir karakter değil Sheng Long ama karşınıza alıp dövüşebiliyorsunuz. Yalnız bu şerefe nail olmak da pek kolay değil. Öyle "ana menüde şifre gireyim, karakter açılsın" yok. Yapmanız gerekenler şöyle:

- Ryu'yu seçeceksiniz.
- Hiç hasar almayıp bütün dövüşleri "perfect"le geçeceksiniz.
- Son adam M. Bison'la 10 kere üst üste berabere kalacaksınız.

Nasıl? Hevesiniz kaçtı değil mi? Ama biz Oyungezer ekibi olarak kendimizi feda ettik bile. Şimdiye kadar zor da olsa son adama perfect'le gelip iki kere üst üste berabere kalmayı başardık ama yılmayacağız! Sheng Long'u görmeden bize uyku yok! **-Ömer**

[Orijinal Tarih - Nisan 1992]

Kimmiş? Neymiş?

Pixel Yazıtları'ndan biraz rol çalmış olacağım ama buna uzunca bir açıklama şart. Bu, zamanında büyük olay olmuş bir 1 Nisan şakası arkadaşlar. "Kazanabilmek için Sheng Long'u yenmelisin" repliği İngilizceye yanlış çevrilmiş. Ryu aslında orada "**Rising Dragon Punch'ı alt edemezsen kazanamazsın**" diyor. Ancak bu yanlış çeviriden dolayı bir sürü oyuncu **Capcom**'u "Kim bu?", "Var mı oyunda?" gibi şeyler soran, ardı arkası kesilmeyen bir mektup yağmuruna tutmuş. **Electronic Gaming Monthly** de bunu fırsat bilerek artık efsane olmuş o 1 Nisan şakasını yapmış: Tam bir sayfalık Sheng Long'a karşı nasıl dövüşüleceğini anlatan bir ipucu bölümü... Aşağı yukarı yukarıda anlattıklarım yazıyor sayfada. Tabii sonrası malum; Sheng Long'u görmek için M. Bison'la 10 kere berabere kalmaya çalışırken helak olan bir nesil... EGM de ta Aralık 1992'ye kadar bunun bir şaka olduğunu söylemedi. Travmatik...

Bu arada **Akuma** ve **Gouken** karakterleri de Sheng Long söylentisinden yola çıkılarak tasarlandı ve Sheng Long'a göndermelerle dolular.







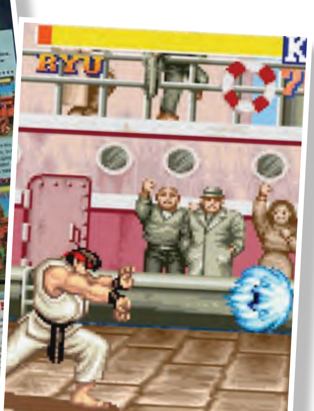

TRICKS OF THE TRADE

TOP SECRET VIDEO GAME TRICKS, CODES AND STRATEGIES

STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR

EGM APRIL FOOLS CONTEST!!!

Electronic Gaming Monthly





"ADA BEN DÖVÜŞMEK İSTİYORUM"

Bütün dünyanın ufak bir ada ve o adadaki küçük bir balıkçı köyünden ibaret olduğunu düşünün. Gerisi, sonsuz bir okyanus... Beraber yaşayıp beraber öleceğiniz insanlar belli, yapacağınız meslek belli, en fazla nereye gidebileceğiniz belli. İçinizi sonsuz bir huzur mu kaplardı yoksa tarifsiz bir dehşet mi? Ne de olsa cennette bile sınırlar değil midir insanı dehşete düşüren, korkutan?

Dragon Warrior'ın yedinci ve benim kalbimde çok özel bir yeri olan oyunu işte bu öyküyle açılıyor. Köyün efsane balıkçısı Borkano'nun oğlu olarak tıpkı bizim gibi macera hasreti çeken Prens Kiefer (evet o küçücük adada bile feodalite var) ve köyün popüler kızı Maribel ile macera aradığımız bir yolculuk bu. Tek umudumuz ise adanın terk edilmiş bir köşesindeki mühürlü tapınak. Acaba koskocaman bir dünyanın kapıları aslında hemen gözümüzün önünde fakat biz mi farkında değiliz?

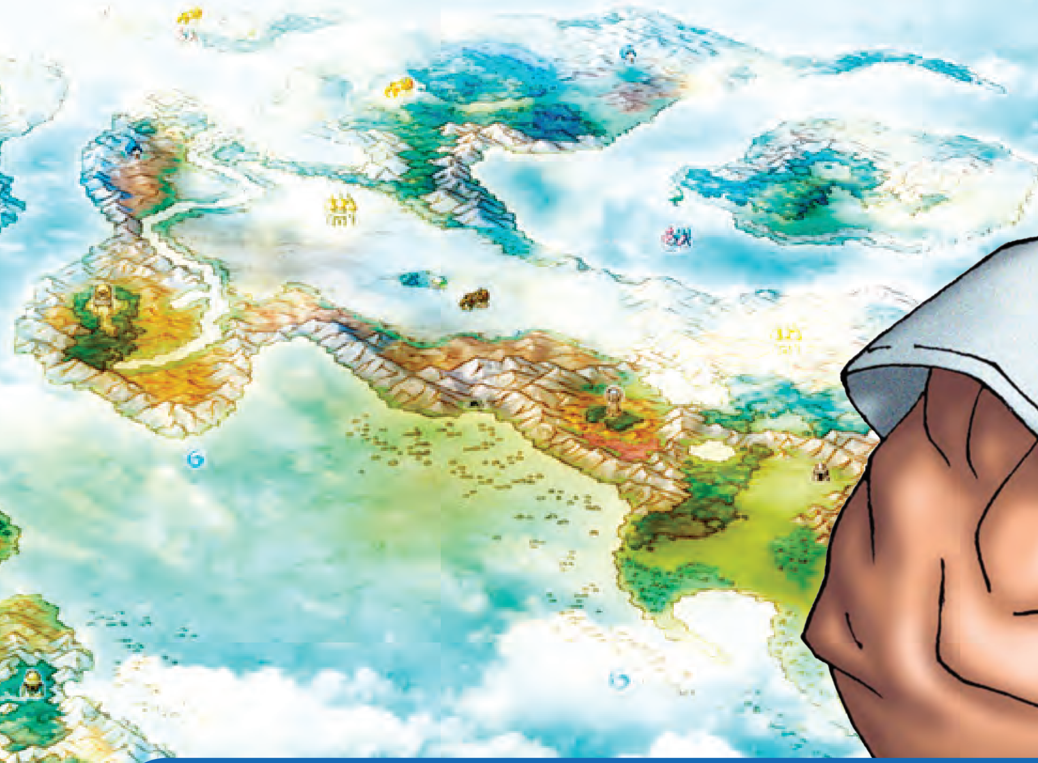
DW serisinin benim gibi tutkunları çok iyi bilirler; *Dragon Quest* hayranlarına oynayan bir seridir, izoledir. O yüzden her zaman Japonya'da bir numara olmuş, fakat dünya genelinde *Final Fantasy* ile aşık atamamıştır. PlayStation'ın son dönem oyunlarından biri olmasına rağmen grafikleri kötüdür, öyle akıl almaz FMV'ler, konsolun limitlerini zorlayan sistemler yoktur. Onların yerine iki koca CD'lik, en az 80 saatlik safkan bir J-RYO, bolca absürt **Akira Toriyama** mizahı, insanın ruhunu titreten **Koichi Sugiyama** müzikleri vardır. İşte bu yüzden de hâlâ Japonya tarihinin en çok satan konsol oyunlarından biridir.

Hayatım boyunca çok fazla J-RYO oynadım ama *Dragon Warrior VII*'nin yerinin benim için çok ayrı olmasının sebeplerinin başında bütün oyunun, bir bütünün parçalarını oluşturan ufak ufak "quest"lerden oluşması geliyor diyebilirim. Her birinin kendi öyküleri, kendi düşmanları, kendi boss'ları, kendi haritaları vardır ve bitirmek de taş çatlasa 1-2 saat sürer. Yani yoğun bir iş ya da sınavlarla dolu bir okul gününün ardından yepyeni bir maceraya açılan bir kapı gibidir. Quest'i tamamlar, oyunu kaydeder ve bugünlük bu kadar yeter diyerek çıkmayı seçtiğinizde de oyun sizi şu cümleyle uğurlar: "Yüce Tanrım bu kahramana biraz istirahat bahşet." Siz de maceranın yorgunluğuyla yatağınıza uzanır ve ertesi gün için biraz güç toplarsınız.

Sözün özü damarını kesseler J-RYO akan oyuncular için adeta kutsal bir mabettir *DW7*. Soyu tükenmeye yüz tutmuş o canım türün son güzel temsilcilerindendir. Size sunacakları bellidir, fakat gene de mutlu etmeyi başarır. Sadık bir sevgilidir o, tek istediği ise sadakattir. **-Emre**



"Burası Estard adası, burada her şey gerçek!"



NEDİR SENİN OLAYIN?

Dragon Warrior VII gerçekten harika bir oyun olsa da öyle yepyeni mekanikler, türde devrim yaratan işler çıkaran bir oyun değil. Savaşlar bildiğiniz sıra-tabanlı, pek çok farklı kombinasyon yaratabileceğiniz bir karakter sınıfı sistemi ve ciddi derecede yüksek zorluğu gibi pek çok J-RYO'da bulabileceğiniz standart öğelere sahip. Fakat oyunun başarısının sırrı oyuncuya türü sek olarak içirmesinde yatıyor. Oyun türün gereklilikle-rini öylesine tadında, öylesinde kıvamında sunuyor ki bağımlısı oluyor, başından kalkamıyorsunuz. Zira dediğim gibi oyunun gerçek dünyasını maceralarımızda bulduğumuz "harita parçalarını" tapınaktaki kaidelerde birleştirip, yeni çıkan adalarla oluşturuyorsunuz. Her yeni adada da yazıda bahsettiğim gibi yepyeni ufak bir macera, başlı başına bir quest sizi bekliyor. Midye gibi yedikçe yiyorsunuz, duramıyorsunuz. Oyunun hüzünlü atmosferine üstat Koichi Sugiyama'nın müziklerinin inanılmaz katkıda bulunduğunu da özellikle belirtmeliyim. Zira gerçekten de hayatım boyunca dinlediğim en iyi oyun müziklerinden biri bu. Öyle ki ben oynarken abim bir kenara oturur, sadece bu müzikleri dinlerdi hayran biçimde.

WARRIOR MI? QUEST'E NE OLDU?

Çok uzun yıllar isim sıkıntısı yaşadı seri. "*Dragon Quest*" ismine sahip masaüstü RYO yüzünden sekizinci oyuna kadar Batı'da "*Dragon Warrior*" adı altında yayınlandı. 2002'de nihayet bu lisans problemi aşıldı ve tüm dünyada *Dragon Quest* olarak çıkarılmaya başladı. Fakat sahip olduğu ağır Japon kültürü yüzünden Batı'da hiçbir zaman bir *Final Fantasy* kadar ilgi görmedi. Her ne kadar *Final Fantasy* serisi *Dragon Quest*'ten esinlenerek yaratılsa da iki seri çok uzun yıllar boyunca kıran kırana bir rekabete girişti. Japonya'da kazanan hep *DQ* olurken Batı'da ise *Final Fantasy* hiç tahtından inmedi. Bu inanılmaz rekabet *FF*'in sahibi olan Square'in 2003 yılında *DQ*'un yapımcısı Enix'i satın almasıyla son buldu ve eski rakipler yeni kankalar haline geldi. Lakin her iki seri de eski günlerini mumla aramakla meşgul şu aralar.



KIYMETLİMİSSSSSS....

Dragon Warriror VII, PlayStation'un son dönem oyunlarından biriydi ve oyunun 70.000 sayfa tutan metinlerini tek tek çevirmek Batı sürümünün iyice gecikmesine yol açtı. Oyun Batı topraklarına 2001'de geldiğinde PSX dönemi neredeyse tamamen kapanmıştı, bu yüzden sadece Kuzey Amerika'ya çıkarılan Batı versiyonu oldukça az sayıda üretildi ve zaman içerisinde en nadir PSX oyunlarından biri haline geldi. Oyunun Japonca sürümünü çok uygun fiyatlara bulabilirsiniz, fakat İngilizce sürümü değerini bilen koleksiyoncular tarafından epey yüksek fiyatlara satılıyor. Benim en büyük hayallerimden biri de bir gün bu oyunun orijinalini satın almaktı (kabul ediyorum, yıllar önce korsan kopyasını oynamıştım mecburen) ve bu hayalimi de ayıptır söylemesi paraya kıyarak gerçekleştirdim. Şimdi kendisi koleksiyonumun en kıymetli parçası ve ona gözümün nuru gibi bakıyorum.

NEREDE NASIL OYNANIR?

Eğer oynamaya karar verirseniz şimdilik tek seçeneğiniz oyunun orijinal **PSX** sürümü gibi gözüküyor. Neden derseniz, oyunun oldukça geliştirilmiş remake'i 2013'te **3DS** için yapıldı (hiç unutmam, **OGZ Online**'a bunun haberini ben girmiştim bayram coşkusuyla) fakat Japonya dışına çıkamadı. Açık konuşmak gerekirse sonsuza kadar orada hapis kalacağa benziyor. Fakat **Square-Enix** bu yıl sonbahara doğru oyunu Japonya'da **iOS** ve **Android** sistemlere çıkaracağını da duyurdu ki şimdiye kadar mobil sistemlerdeki bütün oyunları Batı'ya da çıkardığını düşünürsek bunun da büyük ihtimalle İngilizcesi gelecektir. Lakin uyarlanacak sürümünün 3DS değil de klasik PSX sürümü olacağını düşünüyorum kişisel olarak. İster PSX sürümünü oynayın, ister bir yıl kadar daha dişinizi sıkarak mobil sürümünü bekleyin, seçim sizin.

NEDEN EFSANE OLDU?

1

KÜÇÜK KÜÇÜK MACERALAR

Her yeni adada yazıda bahsettiğim gibi yepyeni ufak bir macera, başlı başına bir quest sizi bekliyor. Kendinizi durduramıyor, "bir quest daha" diye diye saatlerce başında kilitleniyorsunuz.

ZORLUK AYARI

Dragon Quest serisi zorluğuyla ünlüdür. Bitirene kadar, emdiğiniz sütü burnunuzdan getirir. Fakat bu muazzam zorluğun ardından gelen başarı sizi kendine bağımlı yapar. Kendimden biliyorum. Beni bu havalar delirtti.

2

3

RUH HASTALARI İÇİN DE ZORLUK

Binbir sıkıntının ardından oyunu bitirebilirseniz daha da zorlanmak için şehvet duyanlara ekstra zindanlar açılır. Bütün ekibinizi hallaç pamuğu gibi atan çılgın boss'lar devreye girer. Siz de onları da yenmek için iyice kafayı yersiniz.

4

HARİKA MÜZİKLER

Serinin bestecisi Koichi Sugiyama "Oyun Müziklerinin Dedesi" olarak adlandırılır. Yaptığı müzikler her daim insanın içine işler. Zaten tarihteki ilk oyun müziği konseri de balesi de hep Dragon Quest için düzenlenmiştir.

Varsa sabır ve en az 80 saatiniz, Dragon Warrior VII'ye bekleriz.



SINIF SİSTEMİ

Oyunda 20'nin üzerinde farklı karakter sınıfı var. İstediğiniz karaktere istediğiniz sınıfı verebilir, yeni ve gizli sınıflar açabilir, ihtiyaçlarınıza uygun şekilde kombinasyonlar yaratabilirsiniz. O yüzden herkese farklı bir tecrübe sunar.



SAFKAN J-RPG TADI

Dragon Warrior VII öyle yepyeni mekanikler sunan, türde devrim yaratan işler çıkaran bir oyun değil. Oyun sadece türün gerekliliklerini öylesine tadında, öylesinde kıvamında sunuyor ki siz de kendinizi direkt doğru yerde hissediyorsunuz.







AKIRA TORIYAMA MİZAHI



Oyunun her tarafından Akira Toriyama'nın absürt ve yer yer de sapık espriler akar. Yaşayan bir anime dünyası gibidir. Misal, bir kuyunun içinde yaşayan adama bunun nasıl bir his olduğunu sorduğumuzda aldığımız cevap: "Well, it's very WELL."

YAN GÖREVLER



Oyunun ana öyküsünden bunaldığınız zaman moda yarışması, kendi kasabanızı kurma simülasyonu, canavar çiftliği, small medal toplama gibi pek çok mini oyunda stresinizi atabilir, hatta kazandığınız ödüllerle de oyunu daha kolay hale getirebilirsiniz.





UZUN OYUN SÜRESİ

Dragon Warrior VII paranızın karşılığını kuruşu kuruşuna ödeyen bir oyun. Öyle ki oyunu 70-80 saatten aşağı bitirmeniz neredeyse imkânsız. Tabii bu bahsettiğim süreler de çok sıkı bir oyuncuysanız geçerli. Uzun gecelere hazır olun!



(SPOILER!) EPİK BOSS SAVAŞI

Oyundaki her boss savaşı epik ama bir noktasında öyle bir boss'la kapışıyorsunuz ki... Bizzat tanrının kendisiyle. Hatta kendisini kaç turda yendiğinize göre de size ödüller veriyor falan. Öyle anormal bir dünya işte.



emülasyon



EPSXE

Emekli Sandığı'na yazılası isimleri tüketince, biz de dedik ki burada bundan böyle her ay bir emülatör tanıtalım. Ama sağımız solumuz belli olmaz, şimdiden söyleyeyim.

PlayStation 1 oyunlarını çalıştıran **ePSXe**'den başlayalım o halde. Kendisi zaten en meşhur, en yaygın kullanılan ve en basit emülatörlerden biri. Kurulumu gayet kolay.

Önce gidip *epsxe.com*'dan son sürümünü bir indirin. Arada bir güncelleniyor ama çok hayati değişiklikler olmuyor.

İki adet de plug-in'e ihtiyacınız var. Birisi **Bios** plug-in'i. **scph7502** veya **scph1001** en çok kullanılanlar. Bunlardan birini indirip ePSXe'yi açtığınız klasörünün içindeki Bios'a atmanız ve ePSXe'nin ayarlarından onu seçmeniz gerek.

Diğer plug-in ise **video** plug-in'i. Burada da en çok kullanılan **Pete's OpenGL2 PSX GPU**. Bunu da klasörün içindeki plugins'in içine atıyor ve ayarlardan onu seçiyorsunuz.

Bios ve grafik plug-in'lerinin öyle karışık isimlere sahip olduğuna bakmayın. Google'da aratınca direkt çıkıyorlar karşınıza.

Yapmanız gereken son şey de grafik ayarlarıyla oynamak. Acımayın, kökleyin hepsini. Az çok modern bir bilgisayarınız varsa sıkıntı olmaz. Bir tek "*stretching mode*"u "*scale to window size, keep aspect ratio*" olarak seçmenizi öneririm. Oyununuzu orijinal haliyle, 4:3 olarak oynayın.

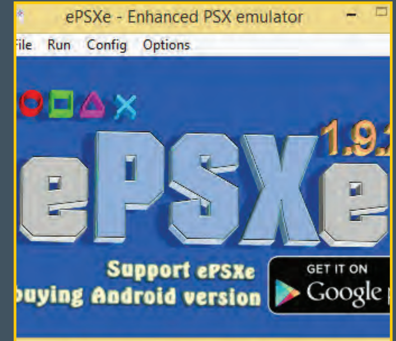
Oyunlarınızı elinizdeki PlayStation CD'lerinden de oynayabilirsiniz ama CD'lerin imaj dosyalarını almanızı öneririm.

Böyle kısacası. ePSXe candır. O kadar yıllık PlayStation 1 oyunlarını hiç de fena olmayan bir görsellikle oynayabilirsiniz. Bu yazıyı yazmadan önce *MGS*'yi denedim ve oyun PC versiyonundan katbekat daha iyi görünüyor. Tabii emülatörün istediğiniz an kayıt alabilme ve kayıtlı oyun yükleyebilme özelliğine de ayrıca can feda.

ePSXe'nin **PC** ve **Linux** sürümlerinin yanı sıra **Android** sürümünün de olduğunu not edeyim bu arada. Yolda giderken eski *Final Fantasy*'leri oynamak... Hmmm... **-Ömer**



MGS



sen bu oyunu bilmezsin

MASTER OF DARKNESS [SMS / GG]

Video oyunlarında esinlenme, hatta daha da ileri gideyim, "taklit" olayı benim için pek problem değildir. Yeter ki oyun iyi olsun, güzel olsun, bizim olsun. Tıpkı *Castlevania* serisinin adeta bir **Sega** güzellemesi olan *Master of Darkness* oyunu gibi.

Master of Darkness (bilin bakalım **Karanlıkların Efendisi**'yle kimi kastediyor?) gerçekten de her haliyle **Sega Master System** ve **Game Gear**'a çıkmış resmi bir *Castlevania* oyunu gibi. Oynanış aynı, kontroller aynı, konsept aynı, hatta baş düşmanı bile aynı. Tek farkı bunun Transilvanya'da değil de Karındeşen Jack'in kasıp kavurduğu İngiltere'de geçiyor olması (gene bilin bakalım cinayetlerin asıl zanlısı kim çıkıyor?). Bu şekilde *Dracula*'ya sadakatini de göstermiş oluyor oyun. Ha bir de dönemine uygun şekilde birkaç tane ufak silah, bomba falan kullanabiliyorsunuz, başka da aklıma fark gelmedi doğrusu.

Lakin ne derseniz deyin *Master of Darkness* bence gerçekten iyi bir oyun. Oynaması keyifli, müzikler müthiş, gotik havası harika, zorluk ayarı 8-bit ruhuna yakışır şekilde falan. Hani kalite olarak klasik *Castlevania* serisine denk seviyede, abartmıyorum. Belki de Sega Genesis'e en iyi *Castlevania*'lardan biri olan *Bloodlines*'ın çıkmasına da bu öncü olmuştur, kim bilir?

Gelgelelim oyun hem oyuncular hem de oyun medyası tarafından el üstünde tutulmasına rağmen niyeyse devamı gelmedi. Şu kalitede bir oyunun devamının gelmemesi için aklıma satış rakamlarının cortlamasından başka ihtimal gelmiyor doğrusu. E bu oyun da satmadıysa yazıklar olsun bizim nesle yani, ne diyeyim artık. Bari geç de olsa alıp oynayın, hatanın bir kenarından dönmüş olalım. **-Emre**



KENSEIDEN

Kenseiden Sega Master System için yayınlanan bir diğer *Castlevania* çakması. Bunun farkı da feodal Japonya'da geçiyor olması. Ama *Master of Darkness* kadar güzel değil bu, ne yalan söyleyeyim...

pixel yazıtları

JORDAN MECHNER'İN ANİ VEDASI

Meçhule giden bir tren kalkar bu gardan

Yıl henüz 1993'tü fakat **Jordan Mechner** artık programcılıktan yorulmuştu. Bundan sonra oyunlarının tasarımlarına, öykülerine yoğunlaşmak istiyordu. Zaten sırf bu yüzden kendi bağımsız oyun firması olan Smoking Car Productions'ı kurmuştu. Tek isteği tıpkı *Prince of Persia* gibi yaratıcı ve devrimsel olmasını umduğu yeni oyunu *The Last Express*'e yoğunlaşmaktı. Fakat bilmiyordu ki bu uzun yıllar boyunca bineceği son tren olacaktı...

Bütün oyun Orient Express'in 1914'teki Paris - İstanbul yolcuğunda geçiyordu. Bu yüzden illa ki oyunculara gerçek bir trenle seyahat hissi yaşatmak lazımdı. Ekipçe o dönemden kalma ve kullanılmış orijinal bir Şark Ekspresi vagonu buldular ve modellemek adına yüzlerce fotoğrafını çektiler. Ayrıca tecrübeyi iyice yaşamak ve yaşatabilmek için günlerce süren tren seyahatlerine çıkıyor, adeta trenlerde yaşıyorlardı.

Diğer yandan dönemine uygun kostümler giyen ve farklı milletlerden oluşan aktörler 22 gündür çekimlerle uğraşıyordu. Çekimler tıpkı *Prince of Persia*'da olduğu gibi retroskopi yöntemiyle animasyona çevrildi, yeni gotik akımına uygun şekilde elden geçirildi. Dahası oyunun gidişatı kararlarla değiştiği için 800 sayfalık



bir senaryo yazıldı, gerçek zamanlı bir oynanış oyuna yedirildi, kendi kararlarını veren 30 yapay karakter eklendi... Sözün özü Mechner gerçekten de her şeyini bu oyuna vermişti.

Lakin ortada ciddi sıkıntılar vardı. Dağıtımcı Brøderbund'ün pazarlama departmanı oyun daha çıkmadan haftalar önce kepenkleri indirdiği için oyunun neredeyse hiç reklamı yapılamamıştı. Bir diğer dağıtıcı olan Softbank ise çoktan batmış, bu yüzden oyunun neredeyse tamamlanmış olan PSX sürümü de öylece bırakılmıştı. Yılsonuna doğru, tamamen iflas eden Brøderbund'u alan The Learning Company de oyuna hiç ilgi duymayınca *The Last Express*'in üretimi bir yıl içerisinde tamamen durdu.

İşte bütün bu şanssızlıklardan dolayı oyun oldukça iyi notlar almasına rağmen oyuncular tarafından ilgi görmedi. Maliyeti karşılamak için 1 milyon satış gerekirken sadece 100.000 adet sattı ve büyük hüsran yaşayan Smoking Car Productions sessizce dağıldı. Piyasaya küsen Mechner ise uzun süre sahalara geri dönmeyecekti...

...ta ki *Prince of Persia: Sands of Time*'a kadar.
-Emre



Yaşayan efsane Jordan Mechner henüz en büyük kozunu oynamamıştı. Peki her açıdan zamanının çok ötesinde olan The Last Express'ini oyuncular yakalayabilecek miydi?

oradaydım

BUGÜN, DAHA ÖNEMLİ DEĞİL

[Star Wars: KotOR - Jolee ve Carth arasındaki konuşma]

Aksi ihtiyarın tekidir Jolee ama "aksi ihtiyarın teki" diye kenara atmazsanız çok bilgece şeyler anlatır. Yaşadığı maceralardan, bizim görmediğimiz eski savaşlardan, hatta gerçek aşkın ne olduğundan bahseder. "Gri" bir Jedi olarak hem Jedi'ları hem de Sith'leri gönlüne estiğince eleştirir.

Görevimiz zorlu ve son derece önemli. Kadim yıldız haritalarını bulup Cumhuriyet'i yok etmek üzere olan Sith İmparatorluğu'nu durdurmalıyız. Her şey bize bağlı. Tarih bizim yaptıklarımız veya yapmadıklarımız sonucunda yazılacak. Önemliyiz.

Ama Jolee, gururlu Cumhuriyet askeri Carth'la girdiği diyalog sırasında bilgece bir bakış açısı sunmaktan da geri kalmıyor:

"Ee Jolee, ormandaki evini bırakıp bize yardıma geldiğine göre bu savaşın emeklilikten dönmeni gerektirecek kadar önemli olduğuna karar verdin sanırım, doğru mu?"

"Evet, doğrudur evlat... Sith'ler galaksiye saldıran en büyük kötülük. Mandalorian'lardan beri. Onlar da Exar Kun'dan beri görülmüş en kötü şeylerdi. Bilmemne bilmemne... Vesaire vesaire…

"Pekâlâ ihtiyar, anlamadım. Bir şey mi demek istiyorsun?"

"Bak, herkes her zaman bütün çağları bitirecek en epik, en önemli zamanda yaşadığını zanneder. Ancak kötüler de, kahramanlar da yükselir ve düşerler, parçaları da tarihçiler toplar."

"Yani yaptığımızın önemli olmadığını mı söylemeye çalışıyorsun?"

"Malak durdurulması gereken bir kötülük. Eğer galaksiyi fethederse zor 1-2 yüzyıl geçiririz. Zaman içinde işler yine tersine döner ama o kadar uzun süre beklememeyi tercih ederim. O yüzden yapmamız gerekeni yapıp Sith'leri durdurmaya çalışalım. Ama bu savaşın, sizin savaşınızın, sırf içinde siz olduğunuz için diğer savaşlardan daha önemli olduğunu düşünmeyin."

"İlginç bir teori ama bana doğru gelmiyor. Cumhuriyet on beş bin yıldır belli bir sebeple ayakta. Ve eğer düşerse her şey sonsuza kadar değişecek."

"Neye ihtiyacın varsa ona inan evlat. Sonuç olarak ikimiz de Malak'ı durdurmak istiyoruz. Hadi detaylara takılmayalım da işimize bakalım..." **-Ömer**



Oyungezer
SAYI: 90 - 2015/04

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Enis Kirazoğlu, enis@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.t
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Enes K., enes@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Furkan Kirazoğlu

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr
Özer Özdoğan, ozer@seti.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Emre Aktuna, emre@oyungezer.com.tr
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 29 Mart 2015

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

EFSANELER SERİSİ DEVAM EDİYOR!







Uzun zamandır size hem daha önce hiçbir oyun dergisinin vermediği ilginçlikte, hem hoşunuza gidecek, hem de anlamlı olacak bir hediye vermek istiyorduk. Ve bu istekten, *Oyungezer Efsaneler Serisi* ortaya çıktı!

Bu serimizde (şimdilik 12 ay boyunca 12 muhteşem oyun kahramanı olarak planladık) unutamadığımız oyun karakterlerinin kartondan, kendiliğinden ayakta duran modellerini vereceğiz size. Bunda amacımız hem masanızı süslemek, hem de herkesin ulaşamadığı oyun karakterleri figürlerinin tadını size verecek bir hediye olması. Umarız beğenirsiniz :)
Bu hediyeyi tasarlarken, yapıştırıcı kullanmanıza gerek kalmadan, sadece dikkatli bir makas işiyle yerinden çıkartabilmenizi amaçladık.

1. İşaretli yerlerden ana karakteri ve onun üstünde duracağı kaideyi kesin
2. Kaideyi, karakterin altındaki kesiklere denk getirecek şekilde bükün ve iki parçayı birleştirin.

Hepsi bu kadar :)

Oyungezer Efsaneler Serisi hakkında görüşlerinizi belirtmek veya sonraki karakterler hakkında tavsiyede bulunmak isterseniz, *efsaneler@oyungezer.com.tr* e-posta adresine bir mesaj atın.

EFSANELER SERİSİ TOPLU GÖSTERİM

KASIM 2014	ARALIK 2014	OCAK 2015	ŞUBAT 2015
MART 2015	NİSAN 2015	MAYIS 2015	HAZİRAN 2015
TEMMUZ 2015	AĞUSTOS 2015	EYLÜL 2015	EKİM 2015







